BLANVALET

FORGOTTEN REALMS

FANTASY ADVENTURE

R. A. SALVATORE

Der dritte Sohn

Die Saga vom Dunkelelf 1



R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er mit seiner Frau und seinen drei Kindern lebt. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seiner weltweit beliebten Reihe von Romanen um den Dunkelelf »Drizzt Do'Urden«.

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Aus den Vergessenen Welten

Die VERGESSENEN WELTEN 1-6: 1. Der gesprungene Kristall(24549), 2. Die verschlungenen Pfade (24550), 3. Die silbernen Ströme (24551), 4. Das Tal der Dunkelheit (24552), 5. Der magische Stein (24553), 6. Der ewige Traum (24554)

DIE SAGA VOM DUNKELELF: 1. Der dritte Sohn (24562), 2. Im Reich der Spinne (24564), 3. Der Wächter im Dunkel (24565), 4. Im Zeichen des Panthers (24566), 5. In Acht und Bann (24567), 6. Der Hüter des Waldes (24568)

DAS LIED VON DENEIR: 1. Das Elixier der Wünsche (24703), 2. Die Schatten von Shilmista (24704), 3. Die Masken der Nacht (24705), 4. Die Festung des Zwielichts (24735), 5. Der Fluch des Alchimisten (24736)

DIE VERGESSENEN WELTEN, WEITERE BÄNDE: 1. Das Vermächtnis (24663) [= 7. Band], 2. Nacht ohne Sterne (24664) [= 8. Band], 3. Brüder des Dunkels (24706) [= 9. Band], 4. Die Küste der Schwerter (24741) [= 10. Band], 5. Kristall der Finsternis (24931) [=11. Band], 6. Schattenzeit (24973) [= 12. Band]

Von der Dämonendämmerung

DÄMONENDÄMMERUNG: 1. Nachtvogel (24892), 2. Juwelen des Himmels (24893), 3. Das verwunschene Tal (24905), 4. Straße der Schatten (24906), 5. Der steinerne Arm (24936), 6. Abtei im Zwielicht (24937), 7. Der ewige Fluch (24988)

Aus der Drachenwelt

DRACHENWELT: 1. Der Speer des Kriegers (24652), 2. Der Dolch des Drachen (24653), 3. Die Rückkehr des Drachenjägers (24654)

Weitere Bände sind in Vorbereitung

FANTASY

R. A. SALVATORE

Der dritte Sohn

Die Saga vom Dunkelelf l

Aus dem Amerikanischen
von Karin König

Scan by KoopaOne
Korrektur by Orkslayer

Ebook-Version 1.0
(November 2002)



Menzoberranzan
Stalagmit / Gruppe von Stalagmiten
Riesenpilze / Stalagmitenzaun (markiert das Haus)
Pass
Donigarten
Insel der Rothe
Moosbett
Haus Freth
Haus Baenre
Tier Breche
(die Akademie)
Melee-Magthere
Haus
Hun'ett
Narbondel
Sorcere
Haus
DeVir
Arach-Tinilith
Haus Teken'duis
Versammlungs-
raum des
herrschenden
Konzils
Haus Do'urden
0
0,25
0,5
0,75
1
Meilen
Hinweis: Zur besseren Verständlichkeit sind nur größere Stalagmiten aufgeführt.

**Für meinen besten Freund,
meinen Bruder Gary**

Einleitung

Niemals ziert ein Stern dieses Land mit des Poeten Licht funkelnder Mysterien, noch sendet die Sonne ihre wärmenden und belebenden Strahlen hierher. Dies ist das Unterreich, eine geheime Welt unter der bewegten Oberfläche der Vergessenen Welten, deren Himmel von einer Decke aus kühlem Stein gebildet wird und deren Mauern die graue Sanftmut des Todes im Fackelschein der zufällig hierher gelangten törichten Oberflächenbewohner zeigen. Dies ist nicht ihre Welt, nicht die Welt des Lichts. Wer uneingeladen hierher kommt, kehrt meistens nicht zurück.

Und jene, die in die Sicherheit ihrer Behausungen an der Oberfläche entkommen können, kehren verändert zurück. Ihre Augen haben die Schatten und das Dunkel gesehen, das unausweichliche Verhängnis des Unterreichs.

Dunkle Gänge schlängeln sich in Windungen durch das gesamte dunkle Reich und verbinden große und kleine Höhlen mit hohen und niedrigen Decken miteinander. Wälle aus Steinen, die so spitz sind wie die Zähne eines schlafenden Drachen, starren in stummer Bedrohung herab oder erheben sich als Hindernis im Weg des Eindringlings.

Hier herrscht eine tiefe und ahnungsvolle Stille, die angespannte Ruhe eines Diebes bei der Arbeit. Zu häufig ist der einzige Laut, der einzige Hinweis für Reisende im Unterreich darauf, daß sie ihr Hörvermögen nicht vollständig verloren haben, ein entferntes und widerhallendes Tropfgeräusch, das wie der Herzschlag eines Tieres klingt und durch die stummen Steine zu den tief im Unterreich gelegenen Teichen kühlen Wassers abgleitet. Was sich unter der ruhigen onyx-ähnlichen Oberfläche dieser Teiche befindet, kann man nur erahnen. Welche Geheimnisse den Tapferen und welche

Schrecknisse den Narren erwarten, kann nur die Phantasie offenbaren - bis die Stille zerstört wird.

Das ist das Unterreich.

Hier gibt es Höhlen voller Leben, Städte, die oft so groß sind wie die an der Oberfläche. Hinter jeder der unzähligen Biegungen und Windungen im grauen Stein könnte ein Reisender plötzlich in das Umfeld einer solchen Stadt geraten, die einen starken Kontrast zu der Leere der Gänge bildet. Aber diese Orte sind keine Zufluchtsorte. Nur der törichte Reisende würde das vermuten. Sie sind vielmehr die Heimstätten der übelsten Völker im ganzen Reich, insbesondere der Duergar, der Kuo-Toa und der Drow. In einer dieser Höhlen, die zwei Meilen breit und tausend Fuß hoch ist, ragt Menzoberranzan drohend auf, ein Monument für die Anderweltlichen und - nicht zuletzt - für die tödliche Anmut, die die Rasse der Drowelfen kennzeichnet. Nach Drowmaßstäben ist Menzoberranzan keine große Stadt. Es leben dort nur zwanzigtausend Dunkelelfen. Wo sich in vergangenen Zeiten eine leere Höhle mit grob gestalteten Stalaktiten und Stalagmiten befand, stehen nun kunstvolle Bauwerke, aneinandergereihte gemeißelte Schlösser, die im stillen Licht der Magie verschwimmen. Die Stadt ist eine Perfektion der Formen, in der kein Stein in seiner natürlichen Form verblieben ist. Dieser Eindruck von Ordnung und Kontrolle ist jedoch nur eine grausame Fassade, eine Illusion, die das Chaos und die Schlechtigkeit, die in den Herzen der Dunkelelfen regieren, verbirgt. Wie ihre Städte sind sie ein wundervolles, schwaches und empfindliches Volk mit strengen und immer wiederkehrenden Grundzügen.

Aber die Drow sind die Herrscher dieser unbeherrschten Welt, die Tödlichsten der Tödlichen, und alle anderen Völker beobachten sorgfältig ihren Lebensweg. Die Schönheit selbst verblaßt am Ende des Schwertes eines Dunkelelfen. Die Drow

sind die Überlebenden, und dies ist das Unterreich, das Tal des Todes - das Land obskurer Alpträume.

Teil 1

Rangordnung

Rangordnung.

In der gesamten Welt der Drow gibt es kein wichtigeres Wort. Es ist die Visitenkarte ihrer - unserer - Religion, das unaufhörliche Sehnen tiefster Gefühle. Ehrgeiz unterdrückt den gesunden Menschenverstand, und das Mitleid wird ihm vor die Füße geworfen. Und das alles im Namen von Lloth, der Spinnenkönigin.

Der Aufstieg zur Macht basiert in der Gesellschaft der Drow auf Meuchelmord. Die Spinnenkönigin ist eine Gottheit des Chaos, und sie und ihre Priesterinnen, die wahren Herrscher der Welt der Drow, betrachten ehrgeizige Individuen, die vergiftete Dolche verwenden, nicht mit Mißgunst.

Natürlich gibt es Verhaltensregeln. Jede Gesellschaft muß sie aufweisen. Öffentlich einen Mord zu begehen oder einen Krieg anzuzetteln zieht eine Gerichtsverhandlung nach sich, und die Strafen, die im Namen der Gerechtigkeit der Drow verhängt werden, sind gnadenlos. Einem Rivalen im Tumult einer größeren Schlacht oder in den lautlosen Schatten einer Gasse einen Dolch in den Rücken zu stoßen wird hingegen meistens akzeptiert - wenn nicht sogar gebilligt. Untersuchungen sind nicht die Stärke der Gerichtsbarkeit der Drow. Niemanden kümmert es genug, um sich Gedanken darüber zu machen.

Rangordnungen sind das Mittel der Lloth, der Ehrgeiz, den sie dareinsetzt, das Chaos zu fördern, um ihre Drow»kinder« auf ihrem vereinbarten Kurs der Selbstbegrenzung zu halten.

Kinder? Eher Schachfiguren, für die Spinnenkönigin tanzende Puppen, Marionetten auf den kaum wahrnehmbaren, aber undurchlässigen Fäden ihres Netzes. Alle klettern die Leitern der Spinnenkönigin hinauf, alle jagen ihrer Gunst hinterher, und alle fallen den Jägern ihrer Gunst zum Opfer.

Rangordnungen sind der Widersinn der Welt meines Volkes, die Begrenzung unserer Macht innerhalb des Strebens nach Macht. Sie werden durch Verrat gewonnen und bewirken Verrat gegen jene, die sie gewinnen. Diese Mächtigsten in Menzoberranzan verbringen ihre Zeit damit, über ihre Schultern zu sehen, um sich gegen Dolche zu wappnen, die sie in den Rücken treffen könnten.

Ihr Tod kommt üblicherweise von vorn.

Drizzt Do'Urden

Menzoberranzan

An einem Oberflächenbewohner hätte er in nur einem Fuß Entfernung unbemerkt vorbeikommen können. Die gedämpften Schritte seiner Eidechse waren zu leicht, um gehört werden zu können, und die geschmeidige und perfekt ausbalancierte Rüstung, die sowohl Reiter als auch Reittier trugen, paßte sich ihren Bewegungen an, als wäre sie ein Teil ihrer Haut.

Dinins Eidechse trabte in leichter, aber rascher Gangart dahin, glitt über den aufgebrochenen Boden, die Wände hinauf und sogar an der Decke des langen Tunnels entlang. Eidechsen des Unterreichs mit ihren klebrigen und weichen dreizehigen Füßen wurden gerade wegen dieser Fähigkeit, Stein so leicht wie eine Spinne erklettern zu können, als Reittiere bevorzugt. Das Überqueren harten Untergrundes hinterließ in der hellen Welt der Oberfläche keine verräterischen Spuren. Aber fast alle Lebewesen des Unterreichs besaßen Infravision, die Fähigkeit,

im infraroten Spektrum sehen zu können. Schritte hinterließen Hitzerückstände, die leicht verfolgt werden konnten, wenn sie einen vorhersehbaren Verlauf auf dem Boden eines Ganges markierten.

Dinin klammerte sich am Sattel fest, als sich die Eidechse eine Strecke an der Decke entlangmühte und dann einen wirbelnden Abstieg zu einem weiter entfernten Punkt vollführte. Dinin wollte nicht verfolgt werden.

Es gab kein Licht, an dem er sich hätte orientieren können, aber er brauchte auch keines. Er war ein Dunkelelf, ein Drow mit ebenholzfarbener Haut, ein Stammesverwandter jener Waldbewohner, die an der Oberfläche der Welt unter den Sternen tanzten. Für Dinins außergewöhnliche Augen, die subtile Wärmeabweichungen in lebhafte und farbenfrohe Bilder übertrugen, war das Unterreich alles andere als ein lichtloser Ort. Alle Farben des Spektrums wirbelten vor ihm in dem Gestein der Wände und des Bodens umher, erhitzt durch irgendeinen entfernten Erdspalt oder einen heißen Strom. Die Wärme von Lebewesen war sehr spezifisch und erlaubte es dem Blick des Dunkelelfs, seinen Feind so deutlich und in allen Einzelheiten zu sehen, wie es für einen Oberflächenbewohner nur in hellem Tageslicht möglich war.

Normalerweise hätte Dinin die Stadt nicht allein verlassen. Die Welt des Unterreichs war zu gefährlich für Alleingänge, sogar für einen Drowelf. Aber an diesem Tag war es anders.

Dinin mußte sichergehen, daß kein unfreundlich gesinnter Drow sein Vorübergehen bemerkte.

Ein sanfter blauer magischer Glanz hinter einem in Stein gemeißelten Bogengang zeigte dem Drow an, daß er sich dem Eingang der Stadt näherte, und er verlangsamte den Schritt der Eidechse entsprechend. Nur wenige benutzten diesen engen Tunnel, der sich zum Tier Breche hin öffnete, dem nördlichen Abschnitt Menzoberranzans, der der Akademie vorbehalten

war. Und niemand außer den Herrinnen und Herren, den Instruktoren der Akademie, konnte hier hindurchgehen, ohne Verdacht zu erregen.

Dinin wurde stets unruhig, wenn er an diese Stelle kam. Von den hundert Tunneln, die sich in die Haupthöhle Menzoberranzans öffneten, war dies der am besten bewachte. Über dem Bogengang stand ein Paar gigantischer Spinnenstatuen in stummer Abwehr. Wenn ein Feind hindurchkam, wurden die Spinnen mit Leben erfüllt und griffen an, und in der gesamten Akademie wurden Alarmanlagen in Gang gesetzt.

Dinin stieg ab und ließ die Eidechse einfach an einer Wand in Brusthöhe haften. Er faßte unter den Kragen seines Piwafwi, seines magischen Schutzumhangs, und nahm seine Halsbörse heraus. Ihr entnahm er die Insignien des Hauses Do'Urden, eine Spinne, die mit jedem ihrer acht Beine verschiedene Waffen führte und mit den Initialen »DN« für Daermon N'a'shezbaernon, den uralten formellen Namen des Hauses Do'Urden, verziert war.

»Warte auf meine Rückkehr«, flüsterte Dinin der Eidechse zu, während er die Insignien vor ihr umher schwenkte. Wie bei allen Häusern der Drow enthielten auch die Insignien des Hauses Do'Urden mehrere magische Dweomer, von denen eines den Familienmitgliedern absolute Kontrolle über Haustiere verlieh. Die Eidechse würde unfehlbar gehorchen und selbst dann an ihrem Platz verharren, als wäre sie im Stein verwurzelt, wenn sich eine vorüberhastende Ratte - ihr liebster Happen - nur ein paar Fuß von ihrem Maul entfernt zu einem Nickerchen entschließen sollte.

Dinin atmete tief ein und betrat vorsichtig den Bogengang. Er konnte die Spinnen aus ihrer Höhe von fünfzehn Fuß auf ihn hinabblicken sehen. Er war ein Drow der Stadt, kein Feind und konnte ungehindert durch jeden anderen Tunnel gehen, aber die Akademie war ein nicht einschätzbarer Ort. Dinin hatte

gehört, daß die Spinnen den Eintritt oft tückisch verweigerten - auch einem nicht eingeladenen Drow.

Schrecken und Möglichkeiten sollten ihn nicht aufhalten können, erinnerte sich Dinin. Sein Auftrag war von größter Bedeutung für die Kampfpläne seiner Familie. Den Blick streng nach vorn gerichtet, fort von den turmhohen Spinnen, schritt er zwischen ihnen hindurch und betrat den Boden des Tier Breche.

Er trat zur Seite und legte eine Pause ein, zum einen, um sicherzugehen, daß niemand in der Nähe im Hinterhalt lag, und zum anderen auch, um den überwältigenden Blick auf Menzoberranzan zu bewundern. Niemand anderer, weder Drow noch sonst jemand, hatte jemals von diesem Platz aus auf die Stadt der Drow hinabgesehen, ohne ein wundersames Gefühl zu verspüren. Tier Breche war der höchste Punkt auf dem Boden der zwei Meilen großen Höhle, wodurch ein Panoramablick auf den Rest von Menzoberranzan ermöglicht wurde. Das anheimelnde Gelände der Akademie war schmal und umfaßte die drei Gebäude, aus der die Schule der Drow bestand: Arach-Tinilith, die spinnenförmige Schule der Lloth; Sorcere, der anmutig geschwungene, stark gewundene Turm der Magie; und Melee-Magthere, ein eher flaches pyramidenförmiges Gebäude, in dem männliche Kämpfer ihre Kunst erlernten.

Jenseits des Tier Breche, durch die verzierten Stalagmitensäulen hindurch, die den Eingang zur Akademie markierten, fiel die Höhle schnell ab und verbreiterte sich zu beiden Seiten bis hinter Dinins Sichtgrenze zu einer weiten Ebene. Die Farben Menzoberranzans stellten sich für die empfindsamen Augen eines Drow dreifach dar. Hitzemuster von verschiedenen Spalten und heißen Quellen wirbelten durch die gesamte Höhle. Purpurfarben und Karminrot, helles Gelb und subtile Blautöne kreuzten sich und gingen ineinander über, zogen sich über die Wände und Stalagmitenwälle hin oder

liefen einzeln in sich überschneidenden Linien vor dem Hintergrund des stumpfen grauen Steins entlang. Sehr viel begrenzter als diese allgemeinen und natürlichen Farbeinteilungen im infraroten Spektrum waren die Bereiche intensiver Magie wie bei den Spinnen, an denen Dinin vorbeigegangen war, und die tatsächliche Energie ausstrahlten. Und schließlich waren da die wirklichen Lichter der Stadt, die Feenfeuer und angestrahlten Skulpturen an den Häusern. Die Drow waren stolz auf die Schönheit ihrer Entwürfe, und besonders verzierte Säulen oder mit Künstlerhand perfekt gestaltete Wasserspeier waren fast immer in beständiges magisches Licht getaucht.

Sogar aus dieser Entfernung konnte Dinin Haus Baenre, das Erste Haus von Menzoberranzan, ausmachen. Es umfaßte zwanzig Stalagmitensäulen und noch einmal halb so viele gigantische Stalaktiten. Haus Baenre existierte seit fünftausend Jahren, seit der Gründung Menzoberranzans, und in dieser Zeit hatten die Bemühungen um die Perfektionierung seiner Kunst niemals aufgehört. Praktisch jeder Zentimeter des überwältigenden Gebäudes erglühte im Feenfeuer, blau um die äußeren Türme und strahlend purpurfarben um die hohe Mittelkuppel.

Das deutlich abgegrenzte Licht von Kerzen, fremd im Unterreich, leuchtete durch einige der Fenster der weiter entfernten Häuser. Dinin wußte, daß nur Priesterinnen oder Zauberer die Feuer als notwendige Bemühung in ihrer Welt der Schriftrollen und Pergamente entzündeten.

Das war Menzoberranzan, die Stadt der Drow. Zwanzigtausend Dunkelelfen lebten dort, zwanzigtausend Krieger in der Armee des Bösen.

Ein verschlagenes Lächeln breitete sich auf Dinins dünnen Lippen aus, als er daran dachte, daß einige jener Krieger heute nacht fallen würden.

Dinin betrachtete Narbondel, die große Mittelsäule, die Menzoberranzan als Zeitmesser diente. Der Narbondel war die einzige Möglichkeit für die Drow, das Verstreichen der Zeit in einer Welt festzuhalten, die ansonsten keine Tage und keine Jahreszeiten kannte. Am Ende jeden Tages brachte der bevollmächtigte Erzmagier der Stadt seine magischen Feuer in das Fundament der Säule. Dort verblieb der Zauber einen Zyklus lang - an der Oberfläche ein ganzer Tag - und sandte seine Wärme nach und nach in die Narbondel genannte Säule hinauf, bis sie im infraroten Spektrum gänzlich rot erglühte. Die Säule war jetzt völlig dunkel und abgekühlt, seit die Feuer des Dweomer erloschen waren. Der Zauber mußte sich auch jetzt im Fundament befinden, überlegte Dinin, breit, den Zyklus erneut zu beginnen.

Es war Mitternacht, die vereinbarte Stunde.

Dinin entfernte sich von den Spinnen und dem Tunneleingang und schlich am Rande des Tier Breche entlang, wobei er die »Schatten« der Hitzemuster an der Wand aufsuchte, die die andersartige Kontur seiner eigenen Körpertemperatur wirksam verbergen würden. Schließlich erreichte er Sorcere, die Schule der Zauberei, und schlüpfte in die enge Gasse zwischen dem geschwungenen Sockel des Turmes und der Außenmauer von Tier Breche.

»Schüler oder Meister?« ertönte aas erwartete Flüstern.

»Nur ein Meister darf in Tier Breche im Schwarzen Tod des Narbondel sein Haus verlassen«, antwortete Dinin.

Eine düster gekleidete Gestalt kam um die Biegung des Gebäudes herum und blieb vor Dinin stehen. Der Fremde verharrte in der üblichen Haltung eines Meisters der Akademie der Drow, die Arme vorgestreckt und an den Ellenbogen gebeugt, die Hände eine über der anderen, fest vor der Brust zusammengepreßt.

Diese Pose war das einzige an der ganzen Situation, das Dinin normal erschien. »Ich grüße Euch, Gesichtsloser«, signalisierte er in der stummen Zeichensprache der Drow, einer ebenso detaillierten Sprache wie der gesprochenen. Das Zittern seiner Hände strafte sein ruhiges Gesicht jedoch Lügen, denn der Anblick dieses Zauberers brachte ihn so nah an den Rand seiner Nervenkraft wie niemals zuvor.

»Zweitgeborener des Hauses Do'Urden«, antwortete der Zauberer in der Zeichensprache. »Bringt Ihr meinen Lohn?«

»Ihr werdet entschädigt werden«, signalisierte Dinin deutlich, der seine Gelassenheit im ersten aufschäumenden Ansturm seiner Gereiztheit zurückgewann. »Wagt Ihr es, das Versprechen der Malice Do'Urden, der Mutter Oberin von Daermon N'a'shezbaernon, vom Zehnten Haus von Menzoberranzan anzuzweifeln?«

Der Gesichtslose sank zurück, denn er wußte, daß er im Irrtum war. »Ich bitte Euch, meine Entschuldigung anzunehmen, Zweitgeborener des Hauses Do'Urden«, antwortete er und sank in einer Geste der Unterwerfung auf die Knie. Da er sich auf diese Verschwörung eingelassen hatte, befürchtete der Zauberer, seine Ungeduld könnte ihn das Leben kosten. Er war in den heftigen Kämpfen eines seiner eigenen magischen Experimente gefangen gewesen, und diese Tragödie hatte seine gesamten Gesichtszüge zerfließen lassen und nur einen leeren heißen Fleck weißer und grüner Masse zurückgelassen. Die Oberin Malice Do'Urden, die angeblich genauso geschickt wie jeder andere in der ganzen weiten Stadt im Mischen von Tränken und Salben war, hatte ihm einen Funken Hoffnung dargeboten, an dem er nicht achtlos hatte vorübergehen können. Kein Mitleid fand den Weg zu Dinins gefühllosem Herzen, aber das Haus Do'Urden brauchte den Zauberer. »Ihr werdet Euren Lohn bekommen«, versprach Dinin ruhig, »wenn Alton DeVir tot ist.«

»Natürlich«, stimmte der Zauberer zu. »Heute nacht?«

Dinin verschränkte die Arme und dachte über die Frage nach. Die Oberin Malice hatte ihn angewiesen, Alton DeVir zu töten, wenn der Kampf zwischen den Familien begann. Dieses Szenarium erschien Dinin jetzt zu glatt, zu leicht. Der Gesichtslose übersah das Funkeln nicht, das die Glut der hitzeempfindlichen Augen des jungen Do'Urden plötzlich erhellte.

»Wartet, bis das Licht Narbondels seinen Zenit erreicht«, antwortete Dinin, und seine Hände formten nervös die Signale, während sein Gesichtsausdruck mehr wie ein schiefes Grinsen erschien. »Sollte der zum Tode Verdammte vom Schicksal seines Hauses wissen, bevor er stirbt?« fragte der Zauberer, der die bösen Absichten hinter Dinins Anweisungen erahnte.

»Wenn seine Todesstunde naht«, antwortete Dinin. »Laßt Alton DeVir ohne Hoffnung sterben.«

Dinin gelangte wieder zu seinem Reittier und preschte den leeren Gang hinunter davon. Er fand einen Nebengang, der ihn durch einen anderen Eingang genau in die Stadt führen würde. Er kam am östlichen Ende der großen Höhle herein, wo sich Menzoberranzans Produktionsbereich befand und keine Familie der Drow sehen konnte, daß er außerhalb der Stadtgrenzen gewesen war, und wo sich nur ein paar unbedeutende Stalagmitensäulen aus dem flachen Fels erhoben. Dinin trieb sein Reittier am Ufer des Donigarten entlang, des kleinen Teichs der Stadt mit seiner moosbedeckten Insel, die eine Herde rinderähnlicher Lebewesen beherbergte, die Rothe genannt wurden. Hunderte von Goblins und Orks sahen von ihren Aufgaben des Hütens und Fischens auf, um das Passieren des Kriegers der Drow mit ihren Blicken zu verfolgen. Da sie um ihre Beschränkungen als Sklaven wußten, achteten sie darauf, Dinin nicht direkt anzusehen.

Dinin hätte sowieso nicht auf sie geachtet. Er war zu sehr von der Dringlichkeit des Augenblicks in Anspruch genommen. Als er sich wieder auf den flachen und

gewundenen Hauptstraßen zwischen den leuchtenden Schlössern der Drow befand, trieb er seine Eidechse zu noch größerer Eile an. Er näherte sich der südlich-zentralen Region der Stadt, dem Wäldchen aus riesigen Pilzen, das das Gebiet der feinsten Häuser Menzoberranzans markierte. Als er um eine unübersichtliche Biegung kam, ritt er fast eine Gruppe von vier Grottenschraten um. Die riesigen haarigen Goblinwesen hielten einen Moment an, um den Drow zu betrachten, und traten dann betont langsam zur Seite.

Die Grottenschrate erkannten in ihm ein Mitglied des Hauses Do'Urden, wie Dinin wußte. Er war ein Adliger, der Sohn einer Hohepriesterin, und sein Nachname, Do'Urden, war der Name seines Hauses. Von den zwanzigtausend Dunkelelfen in Menzoberranzan waren nur ungefähr tausend Adlige, die Kinder der siebenundsechzig anerkannten Familien der Stadt. Die anderen waren gewöhnliche Krieger.

Grottenschrate waren keine dummen Lebewesen. Sie konnten einen Adligen sehr wohl von einem Bürgerlichen unterscheiden, und obwohl Elfen der Drow ihre Familieninsignien nicht sichtbar trugen, zeigten ihnen der auffällige Schnitt seines steifen weißen Haares mit dem Zopf und das charakteristische Muster der purpurfarbenen und roten Linien auf seinem schwarzen Piwafwi deutlich genug, wer er war.

Die Dringlichkeit seiner Mission lastete auf Dinin, aber er konnte die Mißachtung durch die Grottenschrate nicht ignorieren. Wie schnell wären sie wohl aus dem Weg gesprungen, wenn er ein Mitglied des Hauses Baenre oder eines der anderen sieben herrschenden Häuser gewesen wäre, fragte er sich.

»Ihr werdet sehr bald Respekt vor dem Hause Do'Urden lernen!« flüsterte der Dunkelelf leise. Dann wandte er sich um und rempelte die Gruppe mit seiner Eidechse an. Die

Grottenschrate flüchteten, wobei sie in eine mit Steinen und Schutt bedeckte Straße einbogen.

Dinin fand seine Befriedigung, indem er die angeborenen Kräfte seines Volkes anrief. Er ließ eine - sowohl für Infravision als auch für normale Sehkraft undurchdringliche - Kugel der Dunkelheit in den Weg der fliehenden Wesen rollen. Er wußte, daß es unklug war, solche Aufmerksamkeit auf sich selbst zu ziehen, aber einen Moment später, als er laute Flüche hörte, während die Grottenschrate blind über die Steine stolperten, dachte er, daß es das Risiko wert gewesen war.

Da sein Rachedurst nun vollauf befriedigt war, ritt er weiter, wobei er sich einen sichereren Weg durch die Hitzeschatten suchte. Als Mitglied des zehnten Hauses der Stadt konnte Dinin ungehindert innerhalb der riesigen Höhle umhergehen. Aber die Oberin Malice hatte deutlich erklärt, daß sich niemand, der mit dem Hause Do'Urden in Verbindung stand, in der Nähe des Pilzwäldchens sehen lassen sollte.

Man sollte die Oberin Malice, Dinins Mutter, zwar nicht reizen, aber es war immerhin keine Regel. In Menzoberranzan dominierte nur eine Regel über all die unbedeutenden anderen: Laß dich nicht erwischen.

Am südlichen Ende des Pilzwäldchens fand der ungestüme Drow, was er gesucht hatte: eine Gruppe von fünf riesigen, vom Boden bis zur Decke reichenden Säulen, die in ein Netzwerk aus Kammern eingelassen waren und mit Metall und Steingeländern und Brücken verbunden waren. Rotleuchtende Wasserspeier, das Wahrzeichen des Hauses, starrten wie stumme Wachposten von hundert festen Stellungen herab. Dies war das Haus DeVir, das Vierte Haus von Menzoberranzan.

Eine Palisade aus hohen Pilzen schloß den Platz ein, von denen jeder Fünfte ein Schreier war, ein empfindendes Schwammgewächs, das nach den grellen Alarmschreien benannt (und als Wächter bevorzugt) wurde, die es ausstieß,

wann immer ein lebendes Wesen an ihm vorbeiging. Dinin blieb in sicherer Entfernung, weil er keinen der Schreier animieren wollte und weil er außerdem wußte, daß andere, tödlichere Wächter die Festung beschützten. Die Oberin Malice würde sich ihrer bedienen.

Erwartungsvolle Stille durchdrang die Luft dieses Stadtgebietes. In ganz Menzoberranzan war allgemein bekannt, daß die Oberin Ginafae des Hauses DeVir die Gunst von Lloth, der Spinnenkönigin, Göttin aller Drow und wahre Quelle der Stärke jeden Hauses, verloren hatte. Solche Umstände wurden unter den Drow niemals offen besprochen, aber jeder, der davon wußte, erwartete unbedingt, daß irgendeine Familie, die in der Hierarchie der Stadt weiter unten angesiedelt war, bald gegen das geschwächte Haus DeVir vorgehen würde.

Die Oberin Ginafae und ihre Familie hatten als letzte von der Verstimmung der Spinnenkönigin erfahren - dies war schon immer Lloths unaufrichtige Art gewesen -, und Dinin konnte bereits bei der Betrachtung der Fassade des Hauses DeVir feststellen, daß die zum Tode verurteilte Familie nicht genügend Zeit gefunden hatte, geeignete Verteidigungsmaßnahmen zu ergreifen. DeVir besaß fast vierhundert Soldaten, viele davon Frauen, aber jene, die Dinin jetzt auf ihren Posten entlang der Palisade sehen konnte, erschienen ihm nervös und unsicher.

Dinins Lächeln wurde zunehmend breiter, als er an sein eigenes Haus dachte, das täglich unter der geschickten Führung der Oberin Malice an Macht gewann. Da alle seine drei Schwestern bald den Status von Hohepriesterinnen einnehmen würden, sein Bruder ein fertig ausgebildeter Zauberer und sein Onkel Zaknafein der beste Waffenmeister in ganz Menzoberranzan war, der die dreihundert Krieger hervorragend ausbildete, hatte das Haus Do'Urden vollkommene Macht. Und die Oberin Malice besaß, anders als Ginafae, die volle Gunst der Spinnenkönigin.

»Daermon N'a'shezbaernon«, murmelte Dinin leise, womit er die formelle und angestammte Bezeichnung des Hauses Do'Urden gebrauchte. »Das Neunte Haus von Menzoberranzan!« Er mochte den Klang dieser Worte.

Auf halbem Wege durch die Stadt, hinter der silbern leuchtenden Galerie und dem gebogenen Torgang zwanzig Fuß die Westwand der Höhle hinauf saßen die Oberhäupter des Hauses Do'Urden zusammen, um sich einen Überblick über die endgültigen Pläne dieser Nacht zu verschaffen. Auf dem erhöhten Podium am Ende des kleinen Verhandlungsraumes saß die verehrungswürdige Oberin Malice, deren Leib die letzten Stunden der Schwangerschaft anzeigte. Neben ihr saßen ihre drei Töchter, Maya, Vierna und die älteste, Briza, eine neu geweihte Hohepriesterin der Lloth, auf ihren Ehrenplätzen. Maya und Vierna schienen die jüngeren Ausgaben ihrer Mutter zu sein, schlank und täuschend klein, obwohl von enormer Stärke. Briza aber zeigte kaum Familienähnlichkeit. Sie war groß - nach den Maßstäben der Drow riesig - und zeigte Ansätze zur Rundlichkeit an Schultern und Hüften. Diejenigen, die Briza kannten, sahen sehr wohl, daß ihre Größe durch das Verhältnis zu ihrem Temperament bedingt war. Ein kleinerer Körper hätte nicht den Zorn und den Hang zur Grausamkeit der neuesten Hohepriesterin des Hauses Do'Urden beherbergen können.

»Dinin sollte bald zurückkommen«, bemerkte Rizzen, das gegenwärtige Oberhaupt der Familie, »damit wir wissen, ob die Zeit für den Anschlag günstig ist.«

»Wir werden aufbrechen, bevor Narbondel das Morgenleuchten erreicht!« erwiderte Briza mit ihrer rauhen, aber messerscharfen Stimme. Sie sah mit einem schiefen Lächeln zu ihrer Mutter, in Erwartung ihrer Zustimmung, weil sie einen Mann auf seinen Platz verwiesen hatte.

»Das Kind kommt heute nacht«, erklärte die Oberin Malice ihrem besorgten Ehemann. »Unabhängig davon, was Dinin bringt, werden wir aufbrechen.«

»Es wird ein Junge werden«, murrte Briza, wobei sie keinerlei Versuch machte, ihre Enttäuschung zu verbergen. »Der dritte lebende Sohn des Hauses Do'Urden.«

»Lloth geweiht«, warf Zaknafein, ein früheres Oberhaupt des Hauses, ein, der jetzt die bedeutende Position des Waffenmeisters innehatte. Der erfahrene Kämpfer der Drow schien über den Gedanken an ein Opfer sehr erfreut zu sein, was auch für Nalfein galt, den ältesten Sohn der Familie, der Zak zur Seite stand. Er war der Älteste und hatte es nicht mehr nötig, Dinin innerhalb der Rangordnung des Hauses Do'Urden im Wettstreit zu übertreffen. »In Einklang mit den Gebräuchen.« Briza starrte finster drein, und das Rot in ihren Augen glühte. »Als Beistand für unseren Sieg!«

Rizzen fühlte sich unbehaglich. »Oberin Malice«, wagte er zu sagen, »Ihr kennt die Schwierigkeiten bei einer Geburt sehr genau. Sollten Euch die Schmerzen verwirren...«

»Ihr wagt es, eine Frage an die Mutter Oberin zu richten?« begann Briza scharf und griff nach der schlangenköpfigen Peitsche, die bequem erreichbar - und sich windend - an ihrem Gürtel befestigt war. Oberin Malice gebot ihr mit ausgestreckter Hand Einhalt. »Kümmert Euch um die Kampfhandlungen«, sagte die Oberin zu Rizzen. »Macht den weiblichen Mitgliedern dieses Hauses die Wichtigkeit dieses Kampfes klar.«

Rizzen fühlte sich nach wie vor unbehaglich und senkte den Blick.

Dinin kam zu dem magisch verzauberten Zaun, der den Festungsturm an der Westmauer der Stadt mit den beiden kleinen Stalagmitentürmen des Hauses Do'Urden verband und

gleichzeitig den Hof des Anwesens umschloß. Der Zaun war aus Diamantspat, dem härtesten Material der Welt, und geschmückt mit hundert waffentragenden Spinnenskulpturen, deren jede mit tödlichen Furchen und Aussparungen versehen war. Das mächtige Tor des Hauses Do'Urden war ein Objekt des Neides für so manches andere Haus der Drow, aber so kurz nachdem er die phantastischen Häuser in dem Pilzwäldchen gesehen hatte, empfand Dinin beim Anblick seines eigenen Wohnsitzes Enttäuschung. Die Anlage war flach und irgendwie karg, was auch für den Abschnitt der Mauer galt, mit der bemerkenswerten Ausnahme einer Galerie aus Mithridat und Diamantspat, die in der Nähe des den Adligen der Familie vorbehaltenen gebogenen Torweges um das zweite Stockwerk verlief. Jede Geländerstütze war mit tausend Schnitzereien versehen, die alle zusammen ein einzigartiges Kunstwerk bildeten.

Das Haus Do'Urden stand, anders als die große Mehrheit der Häuser in Menzoberranzan, nicht frei innerhalb der Höhlen aus Stalagmiten und Stalaktiten. Der Hauptteil des Gebäudes befand sich in einer Höhle, und obwohl diese Anordnung unzweifelhaft gut zu verteidigen war, entdeckte Dinin bei sich selbst den Wunsch, seine Familie möge ein wenig mehr Pracht zeigen.

Ein aufgeregter Krieger eilte herbei, um das Tor für den zurückgekehrten Zweitgeborenen zu öffnen. Dinin rauschte ohne ein Wort der Begrüßung an ihm vorbei und ritt über den Hof, wobei er sich der hundert und mehr neugierigen Blicke, die auf ihn gerichtet waren, sehr wohl bewußt war. Die Krieger und Sklaven wußten, daß Dinins Mission in dieser Nacht etwas mit dem erwarteten Kampf zu tun hatte.

Es führte keine Treppe zu der silbernen Galerie im zweiten Stockwerk des Hauses Do'Urden. Auch das war eine Vorsichtsmaßnahme, durch die die Führer des Hauses vom Pöbel und von den Sklaven abgesondert werden sollten. Die

Adligen der Drow brauchten keine Treppen. Eine weitere Demonstration ihrer angeborenen magischen Fähigkeiten wurde ihnen durch die Macht des Schwebens ermöglicht. Ohne auch nur den kleinsten Gedanken an diesen Vorgang zu verschwenden, schwebte Dinin durch die Luft und setzte auf der Galerie auf.

Er eilte durch den Bogengang und den Hauptgang hinunter, der durch die sanfte Färbung des Feenfeuers schwach beleuchtet wurde, wodurch etwas Sicht im normalen Spektrum ermöglicht wurde, aber nicht genug, um auf den Gebrauch von Infravision verzichten zu können. Die überladene Messingtür am Ende des Ganges war das Ziel des Zweitgeborenen, und er legte davor eine Pause ein, um seine Augen wieder an das infrarote Spektrum zu gewöhnen. Anders als der Gang, war der hinter der Tür liegende Raum nicht mit einer Lichtquelle ausgestattet. Es war der Verhandlungsraum der Hohepriesterinnen, der Vorraum der großen Kapelle des Hauses Do'Urden. Die geistlichen Räume der Drow waren, in Abstimmung mit den dunklen Bräuchen der Spinnenkönigin, keine Orte des Lichts. Als er das Gefühl hatte, bereit zu sein, trat Dinin forsch durch die Tür, wobei er sich ohne Zögern an zwei erschrockenen weiblichen Wachen vorbeidrängte und kühn vor seine Mutter trat. Alle drei Töchter der Familie betrachteten ihren draufgängerischen und anmaßenden Bruder aus zusammengekniffenen Augen. Ohne Erlaubnis einzutreten! dachten sie, wie er wußte. Sie wünschten sich, daß er es wäre, der diese Nacht geopfert würde!

So sehr er es auch genoß, die Grenzen seiner untergeordneten Stellung als Mann auszuprobieren, so konnte Dinin doch nicht die drohenden Blicke von Vierna, Maya und Briza übersehen. Als Frauen waren sie größer und stärker als Dinin und hatten sich ihr ganzes Leben lang im Gebrauch der ge-fährlichen geistlichen Mächte und Waffen der Drow geübt.

Dinin beobachtete, wie verhexte Auswüchse der gefürchteten schlangenköpfigen Peitschen der Priesterinnen an den Gürteln seiner Schwestern sich in Erwartung der Bestrafung, die sie vollstrecken würden, zu winden begannen. Die Griffe waren aus Diamantspat und entsprechend schlicht, aber die Verlängerungen waren lebendige Schlangen mit mannigfaltigen Köpfen. Besonders Brizas Peitsche, ein übles sechsköpfiges Gerät, tanzte und wand sich und bildete Knoten um den Gürtel, an dem sie befestigt war. Briza war immer die Schnellste, wenn es ans Bestrafen ging.

Die Oberin Malice schien jedoch von Dinins forschem Auftreten angetan zu sein. Der Zweitgeborene kannte seinen Platz aus ihrer Sicht gut genug und befolgte ihre Befehle furchtlos und ohne Fragen zu stellen.

Dinin fühlte sich durch die Ruhe auf dem Gesicht seiner Mutter, die in starkem Gegensatz zu den leuchtendweißen und heißen Gesichtern seiner drei Schwestern stand, beruhigt. »Es ist alles bereit«, teilte er ihr mit. »Das Haus DeVir duckt sich hinter seine Schutzwehr... ausgenommen Alton natürlich, der unklugerweise seine Studien in Sorcere fortsetzt.«

»Ihr habt Euch mit dem Gesichtslosen getroffen?« fragte die Oberin Malice.

»In der Akademie war es heute abend ruhig«, antwortete Dinin. »Unser Treffen lief reibungslos ab.«

»Hat er unserer Übereinkunft zugestimmt?«

»Alton DeVir wird entsprechende Behandlung erfahren.« Dinin lachte. Dann erinnerte er sich der geringfügigen Änderung, der er die Pläne der Oberin Malice unterzogen hatte, indem er Altons Hinrichtung zugunsten seiner eigenen Gier nach zusätzlicher Grausamkeit hinauszögerte. Dinins Überlegung beschwor auch noch eine andere Erinnerung herauf:

Hohepriesterinnen der Lloth hatten die enervierende Begabung, Gedanken lesen zu können.

»Alton wird heute nacht sterben«, beendete Dinin seine Antwort schnell und wiegte die anderen damit in Sicherheit, bevor sie ihn nach genaueren Einzelheiten fragen würden.

»Ausgezeichnet«, murrte Briza. Dinins Atem beruhigte sich ein wenig.

»Stimmt Euch aufeinander ein«, befahl die Oberin Malice.

Die vier männlichen Mitglieder der Drow knieten vor der Oberin und ihren Töchtern nieder: Rizzen vor Malice, Zaknafein vor Briza, Nalfein vor Maya und Dinin vor Vierna. Die Priesterinnen sangen im Gleichklang, wobei sie eine Hand sacht auf die Stirn des jeweiligen Kriegers legten, um sich auf seine Gemütsbewegung einzustellen.

»Ihr kennt Eure Plätze«, sagte die Oberin Malice, als die Zeremonie beendet war. Ihr Gesicht verzerrte sich unter den Schmerzen einer Wehe. »Unser Werk soll beginnen.«

Weniger als eine Stunde später standen Zaknafein und Briza zusammen auf der Galerie vor dem oberen Eingang des Hauses Do'Urden. Unter ihnen, auf dem Boden der Höhle, waren die zweite und dritte Brigade der Streitmacht der Familie, die von Rizzen und Nalfein befehligt wurden, sehr geschäftig. Sie paßten angewärmte Lederriemen und Metallbesätze an, die helfen sollten, die hitzewahrnehmenden Drow-Augen zu täuschen. Dinins Gruppe, die ursprüngliche Streitmacht, die aus hundert Elfensklaven bestand, war schon längst aufgebrochen.

»Nach dieser Nacht werden wir berühmt sein«, sagte Briza. »Niemand würde vermuten, daß ein zehntes Haus gegen jemanden angehen würde, der so mächtig ist wie DeVir. Wenn sich die Gerüchte nach dem blutigen Werk dieser Nacht verbreiten, wird sogar Baenre von Daermon N'a'shezbaernon Notiz nehmen!« Sie lehnte sich über die Galerie, um

zuzusehen, wie sich die beiden Brigaden formierten und auf getrennten Wegen leise aufbrachen, die sie durch die gewundene Stadt zu dem Pilzwäldchen und dem fünf säuligen Gebäude des Hauses DeVir führen würden.

Zaknafein sah auf den Rücken der ältesten Tochter der Oberin Malice und wünschte sich nichts sehnlicher, als ihr einen Dolch hineinzustoßen. Aber wie immer hielt Zaks gutes Urteilsvermögen seine geübte Hand an ihrem Platz.

»Habt Ihr die Gegenstände?« fragte Briza, wobei sie Zak jetzt bedeutend mehr Respekt zollte als in Momenten, in denen ihr die Oberin Malice beschützend zur Seite saß. Zak war nur ein Mann, ein Bürgerlicher, dem es erlaubt war, den Familiennamen als seinen eigenen zu tragen, weil er der Oberin Malice manchmal in einer einem Ehemann ähnlichen Rolle diente und einmal das Oberhaupt des Hauses gewesen war. Noch immer fürchtete Briza, ihn zu erzürnen. Zak war der Waffenmeister des Hauses Do'Urden, ein großer und muskulöser Mann, stärker als die meisten Frauen, und jene, die seinen Zorn im Kampf erlebt hatten, hielten ihn für den besten Kämpfer beider Geschlechter in ganz Menzoberranzan. Neben Briza und ihrer Mutter, die beide Hohepriesterinnen der Spinnenkönigin waren, war Zaknafein mit seiner unbestrittenen Fechtkunst der Trumpf des Hauses Do'Urden.

Zak hielt den schwarzen Überwurf hoch, öffnete den kleinen Beutel an seinem Gürtel und entnahm ihm mehrere kleine Keramikkugeln. Briza lächelte böse und rieb ihre schlanken Hände gegeneinander. »Die Oberin Ginafae wird nicht sehr erfreut sein«, flüsterte sie. Zak erwiderte das Lächeln und wandte sich um, damit er die aufbrechenden Krieger beobachten konnte. Nichts erfreute den Waffenmeister mehr, als Elfen der Drow zu töten, besonders Priesterinnen der Lloth.

»Haltet Euch bereit«, sagte Briza nach ein paar Minuten.

Zak strich sich das dichte Haar aus dem Gesicht und stand unbeweglich da, die Augen fest geschlossen. Briza zog langsam ihren Zauberstab heraus und begann den Gesang, der den Vorgang einleitete. Sie berührte Zak an einer Schulter, dann an der anderen und hielt den Zauberstab schließlich bewegungslos über seinen Kopf. Zak spürte den kalten Sprühregen auf sich herniedergehen, seine Kleidung, die Rüstung und auch seine Haut durchdringen, bis er und all seine Besitztümer auf eine einheitliche Temperatur und Färbung abgekühlt waren. Zak haßte den magischen Frost - er fühlte sich so an, wie er glaubte, daß sich der Tod anfühlen mußte -, aber er wußte, daß er unter dem Einfluß des Sprühregens des Zauberstabes für die hitzewahrnehmenden Augen der Lebewesen des Unterreichs so grau wirkte wie gewöhnlicher Stein, unbemerkbar und unentdeckbar.

Zak öffnete seine Augen und erschauerte. Er bewegte seine Finger, um sich zu versichern, daß er noch immer die scharfe Klinge seiner Geschicklichkeit führen konnte. Während der zweiten Zauberformel, dem Herbeirufen der Kräfte, blickte er zurück zu Briza. Dies würde eine Weile dauern, also lehnte sich Zak gegen die Wand und überdachte erneut die erfreuliche, wenn auch gefährliche Aufgabe, die vor ihm lag. Wie umsichtig von der Oberin Malice, ihm alle Priesterinnen des Hauses DeVir zu überlassen!

»Es ist vollbracht«, verkündete Briza nach ein paar Minuten. Sie lenkte Zaks Blick aufwärts in die Dunkelheit unter der nicht sichtbaren Decke der riesigen Höhle. Zak bemerkte Brizas Werk zuerst, einen sich nähernden Luftstrom, gelblich gefärbt und wärmer als die übrige Luft der Höhle. Ein lebendiger Luftstrom. Das Lebewesen, die Geisterbeschwörung einer elementaren Entwicklungsstufe, wirbelte heran, schwebte direkt über dem Rand der Galerie und wartete gehorsam auf die Befehle seines Gebieters. Zak zögerte nicht. Er sprang in den

Mittelpunkt dieses Wesens, und es schwebte mit ihm über den Boden dahin.

Briza grüßte ihn zum Abschied und entließ ihren Diener. »Einen guten Kampf!« rief sie Zak zu, obwohl er bereits in der Luft über ihr entschwunden war.

Zak grinste über die Ironie ihrer Worte, während die gewundene Stadt Menzoberranzan unter ihm vorbeizog. Sie wollte den Tod der Priesterinnen des Hauses De Vir, genauso wie Zak, aber aus ganz anderen Gründen. Wenn man die Schwierigkeiten außer acht ließ, wäre Zak genauso glücklich darüber, Priesterinnen des Hauses Do'Urden zu töten.

Der Waffenmeister nahm eines seiner Schwerter aus Diamantspat auf, eine magisch verzauberte Waffe der Drow, und ihre Klinge aus tödlichen Dweomern war unglaublich scharf. »Wirklich einen guten Kampf«, flüsterte er. Wenn Briza nur wüßte, wie gut.

Der Untergang des Hauses DeVir

Dinin stellte mit Befriedigung fest, daß jeder der umherstreifenden Grottenschrate und jedes andere Mitglied der zahlreichen Völker, die Menzoberranzan ausmachten, einschließlich der Drow, es nun sehr eilig hatten, ihm aus dem Weg zu gehen. Dieses Mal war der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden nicht allein. Fast sechzig Krieger des Hauses marschierten in dichten Reihen hinter ihm. Ihnen folgten, in ähnlicher Anordnung, aber mit sehr viel weniger Begeisterung für dieses Abenteuer, hundert bewaffnete Sklaven der niederen Rassen - Goblins, Orks und Grottenschrate. Für den Beobachter konnte kein Zweifel bestehen - ein Haus der Drow zog in den Kampf. Dies war kein alltägliches Ereignis in Menzoberranzan, aber es kam auch nicht unerwartet. Mindestens einmal in jeder Dekade entschied ein Haus, daß seine Stellung innerhalb der Hierarchie der Stadt durch die Auslöschung eines anderen Hauses verbessert werden könnte. Es war ein gefährliches Vorhaben, denn alle Adligen des »schuldigen« Hauses mußten schnell und leise beseitigt werden. Wenn nur einer überlebte, um den Täter anzuklagen, wurde das angreifende Haus von Menzoberranzans gnadenlosem »Rechts«system ausgerottet.

Wurde der Angriff jedoch mit außergewöhnlicher Perfektion ausgeführt, hatte die Tat keine Konsequenzen. Alle Einwohner der Stadt, auch das Konzil der acht höchsten Oberinnen, lobten die Angreifer insgeheim für ihren Mut, und der Vorfall wurde mit keinem Wort mehr erwähnt.

Dinin umrundete den Ort, weil er keine direkte Spur zwischen den Häusern Do'Urden und DeVir hinterlassen wollte. Eine halbe Stunde später schlich er zum zweiten Mal in dieser Nacht zum südlichen Ende des Pilzwäldchens, zu der Gruppe von Stalagmiten, die das Haus DeVir stützten. Seine

Krieger schwärmten eifrig hinter ihm aus, wobei sie ihre Waffen bereithielten und das Gebäude vor ihnen sehr genau taxierten.

Die Sklaven bewegten sich langsamer. Viele von ihnen sahen sich nach einer Fluchtmöglichkeit um, weil sie in ihren Herzen wußten, daß sie in diesem Kampf zu Tode kommen würden. Jedoch fürchteten sie den Zorn der Dunkelelfen mehr als den Tod selbst und würden daher nicht zu fliehen versuchen. Da jeder Ausgang Menzoberranans durch die außergewöhnliche Magie der Drow geschützt wurde - wohin sollten sie sich da wenden? Jeder von ihnen war Zeuge der brutalen Bestrafungen gewesen, die die Drowelfen an wiedereingefangenen Sklaven vollzogen hatten. Auf Dinins Befehl hin nahmen sie ihre Plätze rund um den Pilzzaun ein.

Dinin griff in seinen großen Beutel und zog eine erhitzte Metallfolie heraus. Er ließ die Folie, die im infraroten Spektrum erglühte, dreimal hinter sich aufleuchten, als Zeichen für die herannahenden Brigaden Nalfeins und Rizzens. Dann wirbelte Dinin sie, mit seiner gewohnten Keckheit, schnell durch die Luft, fing sie auf und versenkte sie wieder in die Geborgenheit seines hitzeabweisenden Beutels. Auf das wirbelnde Zeichen hin legte Dinins Drowbrigade verzauberte Pfeile in ihre kleinen handlichen Armbrüste ein und visierte die befohlenen Ziele an.

Jeder fünfte Pilz war ein Schreier, und jeder Pfeil enthielt ein magisches Dweomer, das das Gebrüll eines Drachen hätte zum Schweigen bringen können.

»... zwei... drei«, zählte Dinin, wobei er mit der Hand das Tempo anzeigte, da im Bereich der magischen Stille, die über seinen Truppen lag, keine Worte gehört werden konnten. Als sich das gedrehte Seil an seiner kleinen Waffe lockerte und damit den Pfeil in den am nächsten stehenden Schreier entließ, stellte er sich das »Klicken« vor. Das gleiche geschah um die

gesamte Einfriedung des Hauses DeVir herum. Die erste Welle des Alarms erstarb durch drei Dutzend verzauberter Pfeile.

Auf halbem Weg durch Menzoberranzan saßen die Oberin Malice, ihre Töchter und vier der Stadtgeistlichen des Hauses in Lloths unheiligem Kreis zusammen. Sie umringten das Götzenbild ihrer bösen Göttin, eine Edelsteinschnitzerei in Form einer Spinne mit dem Gesicht eines Drow, und baten Lloth um Hilfe bei ihren Kämpfen. Malice saß vornübergebeugt, gestützt auf einen Gebärstuhl. Briza und Vierna standen ihr zur Seite, und Briza hielt ihre Hand. Die ausgewählte Gruppe sang im Gleichklang, wobei sie ihre Energien zu einem einzigen Zauber vereinten. Einen Augenblick später, als Vierna, die geistig mit Dinin verbunden war, spürte, daß die erste Gruppe auf ihrem Platz war, sandte der Kreis der acht die ersten unbemerkt eindringenden Wellen geistiger Energie in das Haus der Rivalen.

Die Oberin Ginafae, ihre beiden Töchter und die fünf wichtigsten Geistlichen der allgemeinen Truppen des Hauses De-Vir drängten sich im Vorraum der Hauptkapelle des fünfsäuligen Hauses zusammen. Seit die Oberin Ginafae erfahren hatte, daß sie in Ungnade gefallen war, hatten sie sich dort jeden Tag in feierlichem Gebet versammelt. Genifae wußte, wie verwundbar ihr Haus blieb, bis sie einen Weg fanden, die Spinnenkönigin zu besänftigen. Es gab Sechsundsechzig andere Häuser in Menzoberranzan, von denen mindestens zwanzig es wagen könnten, das Haus DeVir anzugreifen. Die acht Geistlichen waren jetzt unruhig - sie erwarteten, daß diese Nacht große Bedeutung haben würde.

Ginafae fühlte es zuerst, einen eisigen Wind verwirrender Wahrnehmungen, der sie bei ihrem Versöhnungsgebet zum Stottern brachte. Die anderen Geistlichen des Hauses DeVir vernahmen beunruhigt das uncharakteristische Stammeln der Oberin und suchten nach Unterstützung.

»Wir werden angegriffen«, hauchte Ginafae, deren Kopf unter der zunehmenden Bedrohung durch die mächtigen Geistlichen des Hauses Do'Urden bereits unerträglich schmerzte.

Ein zweites Zeichen Dinins setzte die Truppen der Sklaven in Bewegung. Noch immer auf heimlichen Pfaden, eilten sie leise zu dem Pilzzaun und schlugen sich mit breitklingigen Schwertern durch. Der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden beobachtete die Aktion und erfreute sich an der Tatsache, daß der Hof des Hauses DeVir leicht eingenommen worden war. »Keine sehr gut vorbereitete Abwehr«, flüsterte er den rotglühenden Wasserspeiern auf den hohen Mauern mit gedämpftem Sarkasmus zu. Früher in dieser Nacht waren ihm die Statuen als drohende Wächter erschienen. Jetzt sahen sie einfach hilflos aus.

Dinin bemerkte die gedämpfte, sich aber steigernde Erwartung der Krieger um ihn herum. Ihre drowtypische Kampfeslust blieb kaum verborgen. Immer wieder blitzte ein tödlicher Lichtstrahl auf, wenn einer der Sklaven über eine Alarmvorrichtung stolperte, aber der Zweitgeborene und die anderen Drow lachten nur über solche Zwischenfälle. Die geringeren Rassen waren das zum Verbrauch bestimmte »Futter« der Streitmacht des Hauses Do'Urden. Der einzige Grund, warum die goblinoiden Wesen mit zum Hause DeVir genommen worden waren, war, die tödlichen Fallen und Verteidigungen entlang der äußeren Begrenzungslinie auszulösen, den Weg freizumachen für die Drowelfen, die wahren Krieger.

Die Einfriedung war nun durchgängig, und Heimlichkeit wurde unnötig. Die Krieger des Hauses DeVir traten den eindringenden Sklaven im Lager frontal entgegen. Dinin hatte kaum seine Hand erhoben, um den Befehl zum Angriff zu geben, als seine sechzig unruhigen Drowkrieger schon

aufsprangen und vorwärtsstürmten, wobei ihre Gesichter boshafte Heiterkeit zeigten und sie ihre Waffen drohend schwangen.

Sie hielten jedoch wie auf ein Stichwort hin inne, denn sie erinnerten sich daran, daß ihnen eine letzte Aufgabe bevorstand. Jeder Drow, ob Adliger oder Bürgerlicher, besaß bestimmte magische Fähigkeiten. Die Kugel der Dunkelheit herbeizurufen, wie Dinin es früher in der Nacht bei den Grottenschraten getan hatte, war selbst für die geringsten der dunklen Elfen leicht. So wurde es auch jetzt getan. Die sechzig Krieger des Hauses Do'Urden verdunkelten die Begrenzungslinie über den Pilzzaun hinweg, ließen eine Kugel der Dunkelheit der anderen folgen.

Trotz all ihrer Heimlichkeit und Vorsicht wußte das Haus Do'Urden, daß der Angriff von vielen Augen beobachtet wurde. Aber Zeugen waren kein allzu großes Problem. Sie würden sich nicht genügend Gedanken machen, um das angreifende Haus wiederzuerkennen. Aber die Gebräuche und Regeln forderten, daß bestimmte Angriffe heimlich erfolgen mußten. Es war das Merkmal der Kriegsführung der Drow. Im Handumdrehen wurde das Haus DeVir für den Rest der Stadt zu einem dunklen Fleck auf der Karte Menzoberranzans.

Rizzen tauchte hinter seinem jüngsten Sohn auf. »Gut gemacht«, signalisierte er in der komplizierten Fingersprache der Drow. »Nalfein ist von der Rückseite her durchgebrochen.«

»Ein leichter Sieg«, signalisierte der kecke Dinin zurück, »wenn die Oberin Ginafae und ihre Geistlichen weiterhin in Schach gehalten werden.«

»Vertraut der Oberin Malice«, war Rizzens Antwort. Er tätschelte seinem Sohn die Schulter und folgte seinen Truppen durch den zerbrochenen Pilzzaun.

Hoch über der Einfriedung des Hauses DeVir ruhte Zaknafein bequem in den allumfassenden Armen von Brizas

aus Luft bestehendem Diener und sah zu, wie sich das Drama entwickelte. Von seinem Platz aus konnte Zak in den Ring der Dunkelheit sehen und in den Ring der magischen Stille hineinhören. Dinins Truppen, die als erste Drowkrieger hineingelangten, waren an jeder Tür auf Widerstand gestoßen und schwer geschlagen worden.

Nalfein und seine Brigade, die Truppen des Hauses Do'Urden, die die Zauberei am besten beherrschten, stießen auf der Rückseite des Komplexes durch. Blitzstrahlen und magische Säurekugeln donnerten am Fundament des DeVir-Gebäudes auf den Hof und vernichteten dabei Do'Urden-Futter und DeVir-Verteidiger zu gleichen Teilen.

Im vorderen Hof befehligten Rizzen und Dinin die besten Kämpfer des Hauses Do'Urden. Die Segnungen der Lloth begleiteten sein Haus, wie Zak erkennen konnte, als sich die Schlacht zu ihren Gunsten entschied, weil die Angriffe der Krieger des Hauses Do'Urden schneller erfolgten als die ihrer Feinde und sie ihr Ziel häufiger tödlich trafen. Innerhalb weniger Minuten hatte sich die Schlacht in den Innenraum der fünf Säulen verlagert. Zak strich sich das unaufhörliche Kältegefühl aus seinem Arm und befahl dem aus Luft bestehenden Diener zu handeln. Er sank auf seinem luftigen Bett hinab und fiel dann die letzte Strecke zur Galerie rund um die Räume der Mittelsäule frei hinunter. Sofort eilten zwei Wächter, einer davon eine Frau, herbei, um ihn zu begrüßen.

In dem Versuch, die wahre Form dieses bemerkenswerten grauen nebelhaften Eindrucks ausfindig zu machen, zögerten sie verwirrt - ein wenig zu lange.

Sie hatten niemals von Zaknafein Do'Urden gehört. Sie wußten nicht, daß ihnen der Tod nahe war.

Zaks Peitsche schnellte vor, traf und zerschnitt die Kehle der Frau, während seine andere Hand eine Reihe meisterhafter Stöße und Paraden ausführte, die den Mann zu Fall brachten.

Zak erledigte beide mit einer einzigen schemenhaften Bewegung, indem er die in der Peitsche verfangene Frau mit einer Drehung seines Handgelenks von der Terrasse warf und dem Mann einen Tritt ins Gesicht verpaßte, der ihn ebenfalls auf den Boden der Höhle beförderte.

Dann war Zak im Gebäude, wo sich ihm ein weiterer Wächter entgegenstellte... aber dann zu Boden sank.

Zak schlich die gewundene Mauer des Stalaktitenturmes entlang, wobei sein unterkühlter Körper vollständig mit dem Stein verschmolz. Krieger des Hauses DeVir eilten von allen Seiten an ihm vorbei in dem Versuch, irgendeine Art Verteidigung gegen die Masse der Eindringlinge zu formieren, die bereits das untere Stockwerk jeden Gebäudes eingenommen und zwei der Säulen vollständig in ihrer Hand hatten.

Zak kümmerte sich nicht um sie. Er ignorierte den klingenden Ring der Waffen aus Diamantspat, die Befehlskommandos und die Todesschreie, um sich statt dessen auf einen einzigen Klang zu konzentrieren, der ihn zu seiner Bestimmung führen würde: ein einheitlicher wilder Gesang.

Er kam zu einem leeren Gang mit Spinnenschnitzereien, der in die Mitte der Säule führte. Wie in Haus Do'Urden endete der Gang an einer Gruppe reichverzierter Doppeltüren, bei deren Verzierungen spinnenartige Formen überwogen. »Das muß der Ort sein«, murmelte Zak leise und stülpte sich die Kapuze über den Kopf.

Eine riesige Spinne schoß aus ihrem Versteck neben ihm hervor. Zak tauchte unter ihrem Bauch hindurch und vernichtete sie, indem er in einer Rolle herumwirbelte und dabei sein Schwert tief in den knolligen Körper des Ungeheuers stieß. Klebrige Säfte ergossen sich über den Waffenmeister, und die Spinne erschauerte in schnellem Tod.

»Ja«, flüsterte Zak und wischte sich die Säfte der Spinne aus dem Gesicht, »das muß der Ort sein.« Er zog das tote Ungeheuer zurück in sein Versteck, schlüpfte mit hinein und hoffte, daß niemand den kurzen Kampf bemerkt hatte.

Dem Geräusch klingender Waffen entnahm Zak, daß die Kampfhandlungen fast schon dieses Stockwerk erreicht hatten. Das Haus DeVir schien jetzt jedoch seine Verteidigungen formiert zu haben und hielt letztendlich stand.

»Jetzt, Malice«, flüsterte Zak und hoffte, daß Briza, die mit ihm verbunden war, seine Angst spüren würde. »Hoffentlich kommen wir nicht zu spät!«

Im Vorraum der Geistlichen des Hauses Do'Urden fuhren Malice und ihre Untergebenen mit ihrem brutalen geistigen Angriff auf die Priesterinnen des Hauses DeVir fort. Lloth hörte ihre Gebete deutlicher als die der Gegner und verlieh ihrem geistigen Kampf die größere Zauberkraft. Und sie hatten ihren Gegner bereits auf leichte Art in die Defensive gedrängt. Eine der geringeren Priesterinnen aus DeVirs Kreis der Acht war durch Brizas geistige Einflüsterungen vernichtet worden und lag nun, nur wenige Zentimeter von den Füßen der Oberin Ginafae entfernt, tot auf dem Boden.

Aber der Impuls hatte schnell nachgelassen, und der Kampf schien zur Ausgeglichenheit zurückzufinden. Die Oberin Malice, die mit der unmittelbar bevorstehenden Geburt zu kämpfen hatte, konnte ihre Konzentration nicht aufrechterhalten, und ohne ihre Stimme war die Zauberkraft ihres unheiligen Kreises geschwächt.

An der Seite ihrer Mutter drückte die kräftige Briza ihre Hand so fest, daß alles Blut daraus entwich und sie kalt wurde, in den Augen der anderen die einzige kalte Stelle am Körper der sich abmühenden Frau. Briza beobachtete die Kontraktionen und die Krone weißen Haares des erwarteten Kindes und berechnete die Zeit bis zur Geburt. Diese Technik

der Umwandlung der Geburtsschmerzen in einen förderlichen Zauber war niemals zuvor versucht worden, ausgenommen in Legenden, und Briza wußte, daß die Zeit der kritische Faktor sein würde.

Sie flüsterte ihrer Mutter einschmeichelnde Worte einer schrecklichen Zauberformel ins Ohr.

Die Oberin Malice wiederholte den Beginn der Zauberformel, setzte ihre Atemzüge in geistige Betätigung und ihre Wut, die aus den heftigen Schmerzen resultierte, in offensive Kraft um.

»*Dinnen douward ma brechen toi*«, beschwor Briza.

»*Dinnen douward... maaa... brechen toi*!« grollte Malice, die so fest entschlossen war, die Schmerzen zu überstehen, daß sie sich ihre dünnen Lippen zerbiß.

Der Kopf des Kindes erschien, war dieses Mal besser zu sehen und blieb auch sichtbar.

Briza zitterte und konnte sich kaum selbst an die Zauberformel erinnern. Sie flüsterte leise die letzten Worte in das Ohr der Oberin und fürchtete fast die Konsequenzen.

Malice sammelte ihren Atem und ihren Mut. Sie konnte das Prickeln des Zaubers ebenso deutlich spüren wie die Geburtsschmerzen.

Ihren Töchtern, die sie umstanden und ungläubig anstarrten, erschien sie als roter Nebel erhitzter Raserei, der Schweißbäche hervorschießen ließ, die so hell waren wie der Hitzedampf kochenden Wassers.

»*Abec*«, begann die Oberin, die den Druck zu einem Crescendo anwachsen fühlte. »*Abec*.« Sie spürte die heißen Tränen ihrer Haut, die gleitende Erleichterung, als der Kopf des Kindes austrat, die plötzliche Ekstase der Geburt. »*Abec di'n'a' BREG DOUWARD.*« Malice schrie und stieß alle Pein in einer

letzten Explosion magischer Kraft von sich, die sogar die Priesterinnen ihres eigenen Hauses zu Fall brachte.

Von der Schubkraft des Triumphes der Oberin Malice getragen, donnerte der Dweomer in die Kapelle des Hauses DeVir, zerschmetterte das aus Edelstein gefertigte Götzenbild der Lloth, verwandelte die Doppeltüren in Berge verkeilten Metalls und warf die Oberin Ginafae und ihre geschlagenen Untergebenen zu Boden. Zak schüttelte ungläubig den Kopf, als die Türen der Kapelle an ihm vorbeiflogen. »Saubere Arbeit, Malice.« Er kicherte und wirbelte über den Zugang in die Kapelle. Unter Mithilfe seiner Infravision verschaffte er sich einen schnellen Überblick und zählte im Geiste die sieben lebenden Bewohner der lichtlosen Räume, die sich mit zerrissener Kleidung alle mühsam aufrichteten. Unter erneutem Kopfschütteln über die unverhüllte Macht der Oberin Malice zog Zak seine Kapuze über das Gesicht. Ein Knallen seiner Peitsche war die einzige Erklärung, die er abgab, als er eine Keramikkugel zu seinen Füßen zerschmetterte. Die Kugel zersprang und gab eine kleinere Kugel frei, die Briza für genau eine solche Gelegenheit verzaubert hatte - eine kleine Kugel, die in hellem Tageslicht erglühte.

Für an Dunkelheit gewöhnte und auf Hitzeausstrahlungen eingestimmte Augen kam die Einwirkung eines solch strahlenden Glanzes einem blendenden, höchst schmerzhaften Blitz gleich. Die Schmerzensschreie der Priesterinnen leiteten Zak bei seinem systematischen Rundgang durch den Raum, und er lächelte jedesmal zufrieden unter seiner Kapuze, wenn sich sein Schwert in Drowfleisch bohrte.

Auf seinem Weg hörte er den Anfang eines Zauberspruches und wußte, daß sich einer der Krieger des Hauses DeVir gut genug von dem Angriff erholt hatte, um gefährlich werden zu können. Der Waffenmeister benötigte seine Augen jedoch nicht, um sein Ziel zu erkennen, und mit dem Knallen seiner

Peitsche wurde der Oberin Ginafae die Zunge aus dem Mund herausgerissen.

Briza legte das Neugeborene auf die Rückseite des Spinnengötzenbildes, erhob das Zeremonienschwert und hielt dann inne, um dessen grausame Beschaffenheit zu bewundern. Das Heft war wie ein Spinnenkörper geformt, aus dem acht Beine hervorstanden, und es war so gearbeitet, daß es wie mit einem Belag überzogen wirkte. Gleichzeitig war es aber auch so geformt, daß es als Klinge dienen konnte. Briza erhob die Waffe über die Brust des Kindes. »Gebt dem Kind einen Namen«, beschwor sie ihre Mutter. »Die Spinnenkönigin wird das Opfer erst annehmen, wenn das Kind einen Namen hat.«

Die Oberin Malice wandte den Kopf und versuchte, die Absicht ihrer Tochter zu ergründen. Die Mutter Oberin hatte in dem Moment des Zaubers und der Geburt alles gegeben und war nun beinahe nachgiebig.

»Gebt dem Kind einen Namen!« befahl Briza in dem eifrigen Bemühen, ihrer hungrigen Göttin Nahrung zu geben.

»Es geht dem Ende zu«, sagte Dinin zu seinem Bruder, als sie sich in einem dunklen Vorraum unter einer der kleineren Säulen des Hauses DeVir trafen. »Rizzen erobert das ganze Gebäude, und angeblich ist Zaknafeins finstere Arbeit beendet.«

»Zwei Streiche genügten, um die Krieger des Hauses De-Vir zur Aufgabe zu bewegen«, antwortete Nalfein.

»Sie sehen das Ende voraus«, lachte Dinin. »Ein Haus dient ihnen so gut wie ein anderes, und in den Augen der Bürgerlichen ist es kein Haus wert, dafür zu sterben. Unsere Aufgabe wird bald beendet sein.«

»Zu schnell, als daß es jemand bemerken könnte«, sagte Nalfein. »Nun, wo DeVir vernichtet ist, wird Do'Urden

Daermon N'a'shezbaernon das Neunte Haus von Menzoberranzan sein.«

»Alarm!« schrie Dinin plötzlich, und seine Augen weiteten sich in vorgetäuschtem Schrecken, als er seinem Bruder über die Schulter sah.

Nalfein reagierte sofort und wirbelte herum, um der Gefahr entgegenzutreten, und wandte damit der wahren Gefahr den Rücken zu. In dem Moment, als Nalfein die Täu-chung bemerkte, bohrte sich Dinins Schwert in sein Rückgrat. Dinin beugte seinen Kopf zu seines Bruders Schulter, preßte seine Wange gegen die von Nalfein und beobachtete, wie das rote Funkeln der Hitze aus den Augen seines Bruders entwich.

»Zu schnell, als daß es jemand bemerken könnte«, witzelte Dinin, indem er die vorherigen Worte seines Bruders wiederholte.

Er ließ die leblose Gestalt zu seinen Füßen sinken. »Nun ist Dinin der Älteste des Hauses Do'Urden, und Nalfein ist vernichtet.«

»Drizzt«, hauchte die Oberin Malice. »Der Name des Kindes ist Drizzt.«

Briza festigte ihren Griff um das Schwert und begann mit dem Ritual. »Königin der Spinnen, nimm dieses Baby«, begann sie. Sie hob das Schwert zum Schlag. »Drizzt Do'Urden, wir opfern Euch als Entschädigung für unseren glorreichen ...«

»Wartet!« rief Maya von der Seite des Raums. Ihre Verbindung zu ihrem Bruder Nalfein war plötzlich abgebrochen. Das konnte nur eines bedeuten. »Nalfein ist tot«, verkündete sie. »Das Baby ist nicht mehr der dritte lebende Sohn.«

Vierna sah ihre Schwester neugierig an. Im selben Augenblick, in dem Maya den Tod Nalfeins gespürt hatte, fühlte Vierna, die mit Dinin in Verbindung stand, eine starke gefühlsmäßige Spannung. Freudige Erregung? Vierna legte einen schlanken Finger auf ihre gespitzten Lippen und fragte sich, ob Dinin den Meuchelmord erfolgreich zuwege gebracht hatte.

Briza hielt das spinnenförmige Schwert noch immer über die Brust des Babys, in dem Wunsch, es Lloth zu opfern.

»Wir haben der Spinnenkönigin den dritten lebenden Sohn versprochen«, warnte Maya. »Und er wurde ihr gegeben.«

»Aber nicht als Opfer«, argumentierte Briza.

Vierna zuckte unsicher mit den Achseln. »Wenn Lloth Nalfein akzeptiert hat, dann wurde er geopfert. Einen anderen zu opfern könnte den Zorn der Spinnenkönigin erregen.«

»Aber ihr nicht zu geben, was wir ihr versprochen haben, wäre noch schlimmer!« bekräftigte Briza.

»Dann vollendet die Tat«, sagte Maya.

Briza umklammerte das Schwert fest und begann erneut mit dem Ritual.

»Haltet ein«, befahl die Oberin Malice und stützte sich im Stuhl auf. »Lloth ist zufriedengestellt, unser Sieg ist errungen. Also heißt Euren Bruder, das jüngste Mitglied des Hauses Do'Urden, willkommen.«

»Nur ein Mann«, kommentierte Briza mit offensichtlichem Abscheu und wandte sich von dem Götzenbild und dem Kind ab.

»Das nächste Mal werden wir es besser machen.« Die Oberin Malice lachte still in sich hinein, obwohl sie sich fragte, ob es ein nächstes Mal geben würde. Sie näherte sich dem Ende ihres fünften Lebensjahrhunderts, und Drowelfen, selbst jüngere, waren nicht sehr fruchtbar. Malice hatte Briza im

jugendlichen Alter von einhundert Jahren geboren, aber in den fast vier Jahrhunderten danach hatte Malice nur fünf weitere Kinder bekommen. Auch dieser Säugling, Drizzt, war überraschend gekommen, und Malice erwartete kaum, daß sie jemals wieder empfangen würde.

»Genug der Betrachtungen«, flüsterte Malice erschöpft.

»Es ist noch ausreichend Zeit...« Sie sank zurück und verfiel in wechselvolle, aber auf bösartige Weise erfreuliche Träume von zunehmender Macht.

Zaknafein ging durch die mittlere Säule des DeVir-Besitzes, seine Kapuze in der Hand und seine Peitsche und sein Schwert wieder bequem am Gürtel befestigt. Ab und zu erklangen Kampfgeräusche, die dann schnell zum Schweigen gebracht wurden. Das Haus Do'Urden war zum Sieg durchgestoßen, das zehnte Haus hatte das vierte eingenommen, und alles, was jetzt zu tun übrigblieb, war, Beweise und Zeugen zu beseitigen. Eine Gruppe geringerer weiblicher Geistlicher zog vorbei und wandte sich den Verwundeten und Toten des Hauses Do'Urden zu. Sie belebten jene neu, die sich nicht mehr von allein bewegen konnten, so daß sie den Tatort verlassen konnten. Im Do'Urden-Anwesen würden die Körper, die noch wiederherstellbar waren, wieder zum Leben erweckt und an die Arbeit zurückgeschickt werden.

Zak wandte sich erschaudernd ab, als sich die Priesterinnen von Raum zu Raum begaben und eine sich ständig verlängernde Marschreihe Do'Urden-Zombies hinter sich ließen. So verabscheuungswürdig Zaknafein diese Truppe auch fand, die darauffolgende war noch schlimmer. Zwei geistliche Frauen des Hauses Do'Urden führten ein Kontingent Krieger durch das Gebäude und spürten mit Hilfe eines Entlarvungszaubers Verstecke überlebender DeVirs auf. Eine von ihnen blieb nur ein paar Schritte von Zak entfernt in der

Halle stehen, die Augen nach innen gerichtet, als sie die Auswirkung ihres Zaubers spürte. Sie streckte die Hände von sich, wobei sich eine schwache Linie zum Drowfleisch hin abzeichnete wie eine Art makabrer Wünschelrute.

»Dort drinnen«, erklärte sie und zeigte auf ein Paneel am Fuß der Wand. Die Krieger sprangen darauf zu wie ein Rudel raubgieriger Wölfe und stürmten durch die Geheimtür. Im Inneren kauerten die Kinder des Hauses DeVir in einer Ecke. Sie waren Adlige, keine Bürgerlichen, und konnten daher nicht lebend genommen werden. Zak beschleunigte seinen Schritt, um an dem Schauspiel vorbeizukommen, aber er konnte die hilflosen Schreie der Kinder deutlich hören, als die hungrigen Krieger des Hauses Do'Urden ihre Arbeit beendeten. Zak beschleunigte seinen Schritt. Er eilte um eine Biegung des Ganges und stieß beinahe mit Dinin und Rizzen zusammen.

»Nalfein ist tot«, erklärte Rizzen teilnahmslos.

Zak sah den jüngeren Sohn des Hauses Do'Urden sofort mißtrauisch an.

»Ich habe den Krieger des Hauses DeVir getötet, der die Tat begangen hat«, versicherte Dinin ihm und machte noch nicht einmal den Versuch, sein keckes Grinsen zu verbergen.

Zak lebte hier seit fast vier Jahrhunderten, und er hatte die Art seiner ehrgeizigen Rasse sicherlich nicht ignoriert. Die Prinzenbrüder waren hinter den Kampflinien im Schütze einer großen Anzahl Krieger des Hauses Do'Urden zwischen sich und dem Feind hinzugekommen. Zu dem Zeitpunkt, als sie überhaupt einem Drow begegneten, der nicht zu ihrem eigenen Hause gehörte, hatte sich die Mehrzahl der überlebenden Krieger des Hauses DeVir bereits dem Haus Do'Urden ergeben. Zak bezweifelte, daß einer der Do'Urden-Brüder auch nur einer Kampfhandlung gegen einen DeVir zugesehen hatte.

»Die Schilderung des Gemetzels im Gebetsraum hat sich überall herumgesprochen«, sagte Rizzen zu dem

Waffenmeister. »Ihr habt Eure Aufgabe mit der üblichen Vortrefflichkeit ausgeführt - wie wir es erwarten durften.«

Zak warf dem Lehnsherrn einen verächtlichen Blick zu und setzte seinen Weg durch die Haupttüren des Gebäudes fort, ging in die magische Dunkelheit und Stille von Menzoberranzans finsterer Dämmerung hinaus. Rizzen war der gegenwärtige Partner in einer langen Reihe von Partnern der Oberin Malice, und nicht mehr. Wenn Malice mit ihm fertig wäre, würde sie ihn entweder zurück in die bürgerliche Kriegerschar verbannen und ihm den Namen Do'Urden und alle damit verbundenen Rechte entziehen, oder sie würde ihn beseitigen. Zak schuldete ihm keinen Respekt. Zak ging durch den Pilzzaun zum höchstgelegenen Aussichtspunkt und sank dann zu Boden. Ein paar Augenblicke später beobachtete er erstaunt, wie sich der Zug der Streitmacht des Hauses Do'Urden, Lehnsherr und Sohn, Krieger und Priesterinnen und die sich langsam vorwärtsbewegende Linie der zwei Dutzend Drow-Zombies, nach Hause begab. Sie hatten verloren und fast all ihr Sklavenfutter im Kampf zurückgelassen, aber die Kampflinie, die den Trümmerhaufen des Hauses DeVir verließ, war länger als die Kampflinie, die früher am Abend hierhergekommen war. Die Sklaven waren doppelt von gefangenen DeVir-Sklaven und fünfzig oder mehr bürgerlichen Truppen der DeVir ersetzt worden, die die typische Drowloyalität gezeigt und sich den Angreifern freiwillig angeschlossen hatten. Diese treulosen Drow würden von Geistlichen des Hauses Do'Urden verhört werden - magisch verhört werden -, um sich ihrer Aufrichtigkeit zu versichern.

Sie würden die Prüfung alle bestehen, wie Zak wußte. Drowelfen waren Lebewesen, die sich ums Überleben bemühten, nicht um Prinzipien. Die Krieger würden neue Identitäten erhalten und ein paar Monate lang in der Abgeschiedenheit des Do'Urden-Besitzes bleiben müssen, bis

der Untergang des Hauses DeVir eine alte und lang vergessene Legende sein würde.

Zak folgte ihnen nicht sofort. Er ging lieber durch die Reihen von Pilzbäumen und suchte ein abgelegenes Tal auf, in dem er sich auf einem Flecken moosigen Teppichs niederließ und seinen Blick auf die ewige Dunkelheit seines Daseins richtete.

Es wäre für ihn vernünftig gewesen, sich jetzt ruhig zu verhalten. Er war ein Eindringling im mächtigsten Gebiet der großen Stadt. Er dachte an die möglichen Zeugen seiner Worte, dieselben Dunkelelfen, die den Untergang des Hauses DeVir mitangesehen und das Schauspiel aus ganzem Herzen genossen hatten. Angesichts solchen Verhaltens und solchen Gemetzels, wie diese Nacht sie gesehen hatte, konnte Zak seine Gefühle nicht in sich verschließen. Seine Klage brach als Entschuldigung für einen Gott jenseits seines Erfahrungsbereichs aus ihm heraus.

»Welch ein Ort ist meine Welt, welch dunkler Wirrwarr hat meinen Geist verkörpert?« flüsterte der ängstliche Entsagende, der schon immer Teil von ihm gewesen war. »Im Hellen sehe ich meine Haut als schwarz an, in der Dunkelheit schimmert sie in der Hitze dieser Wut, die ich nicht ablegen kann, weiß.

Hätte ich doch nur den Mut, fortzugehen von diesem Ort oder aus diesem Leben oder mich offen gegen das Unrecht zu stellen, das die Welt meines Volkes ausmacht. Ein Dasein zu suchen, das nicht in Gegensatz zu meinem Glauben steht und zu dem, was ich in gutem Glauben für die Wahrheit halte.

Zaknafein Do'Urden werde ich genannt, obwohl ich kein Drow bin, durch Wahl oder durch Tat. Laß sie also dieses Wesen, das ich bin, entdecken. Laß sie ihren Zorn auf diese alten Schultern abladen, die schon mit der Hoffnungslosigkeit Menzoberranzans belastet sind.«

Ohne die Konsequenzen zu beachten, richtete sich der Waffenmeister auf und schrie: »Menzoberranzan, welche Hölle bist du?«

Einen Augenblick später, als aus der ruhigen Stadt keine Antwort erscholl, strich Zak den verbliebenen Zauber von Brizas Zauberstab von seinen erschöpften Muskeln. Er fand etwas Trost, indem er die Peitsche an seinem Gürtel leicht berührte - das Instrument, das die Zunge aus dem Mund einer Mutter Oberin gerissen hatte.

Die Augen eines Kindes

Masoj, der junge Lehrling - was zu diesem Zeitpunkt seiner praktischen Magielehre bedeutete, daß er nicht mehr als ein Putzgehilfe war -, stützte sich auf seinen Besen und beobachtete Alton DeVir, der durch die Tür in den höchstgelegenen Raum des Turmes ging. Masoj empfand fast so etwas wie Sympathie für den Schüler, der dort hineingehen und dem Gesichtslosen gegenübertreten mußte. Masoj fühlte jedoch auch Erregung, denn er wußte, daß der folgende Wortwechsel zwischen Alton und dem Meister der Gesichtslosen es wert sein würde, verfolgt zu werden. Er kehrte zu seiner Arbeit zurück, wobei er den Besen als Vorwand benutzte, weiter um die Wölbung des Bodens herum und damit näher an die Tür zu kommen.

»Ihr habt mich gerufen, Meister der Gesichtslosen«, sagte Alton DeVir erneut, wobei er eine Hand vor sein Gesicht hielt und blinzelte, um sich des strahlenden Glanzes der drei entzündeten Kerzen im Raum zu erwehren. Unmittelbar hinter der Tür des schattigen Raumes stehend, trat Alton unbehaglich von einem Fuß auf den anderen.

Der Gesichtslose stand vornübergebeugt und drehte dem jungen DeVir den Rücken zu. Es ist besser, dies sauber zu beenden, ermahnte sich der Meister. Er wußte jedoch, daß der Zauber, den er nun vorbereitete, Alton töten würde, bevor der Student vom Schicksal seiner Familie erfahren konnte, bevor der Gesichtslose Dinin Do'Urdens letzte Instruktionen ganz ausführen konnte. Zu vieles stand auf dem Spiel. Es war besser, dies sauber zu beenden.

»Ihr...«, begann Alton erneut, hielt aber dann besonnen inne und versuchte, die gegebene Situation zu deuten. Es war sehr ungewöhnlich, in die privaten Gemächer eines Meisters der

Akademie gerufen zu werden, bevor der reguläre Unterricht auch nur angefangen hatte. Als Alton den Ruf erhalten hatte, war seine erste Befürchtung gewesen, daß er vielleicht eine seiner Unterrichtsstunden versäumt hätte. Das konnte sich in Sorcere als verhängnisvoller Fehler erweisen. Alton stand kurz vor der Graduierung, und die Geringschätzung eines einzigen Meisters konnte dem ein Ende setzen.

Er war während der Unterrichtsstunden recht gut mit dem Gesichtslosen zurechtgekommen. Er hatte sogar angenommen, der geheimnisvolle Meister bevorzuge ihn. War es möglich, daß dieser Ruf lediglich dem Zwecke diente, ihm zur bevorstehenden Graduierung zu gratulieren? Das war unwahrscheinlich, erkannte Alton wider alle Hoffnungen. Meister der Drow-Akademie gratulierten Schülern nicht oft.

Dann vernahm Alton einen leisen Gesang und bemerkte, daß der Meister gerade eine Zauberformel sprach. Irgend etwas erschien ihm auf einmal ganz falsch. Irgend etwas an dieser Situation paßte nicht zu der strengen Denkungsart der Akademie. Alton versteifte sich und spannte seine Muskeln an, womit er den Rat jenes Mottos befolgte, das in die Gehirne aller Schüler der Akademie eingetrichtert wurde, die Regel, die Drowelfen in einer Gesellschaft am Leben erhielt, die in hohem Maße dem Chaos ergeben war: Halte dich bereit.

Die Türen zerbarsten vor ihm, überschütteten den Raum mit Felssplittern und warfen Masoj gegen die Wand. Als Alton DeVir aus dem Raum kroch, dachte er, daß diese Vorstellung die Schwierigkeiten und die frische Prellung an seiner Schulter wert war. Der Rücken und der linke Arm des Schülers zeigten Rauchspuren, und der außergewöhnlichste Ausdruck des Schreckens und der Qual, den Masoj je gesehen hatte, breitete sich auf dem Gesicht des adligen DeVir aus.

Alton sank zu Boden und rollte in dem verzweifelten Bemühen, Distanz zwischen sich und dem todbringenden Meister herzustellen, zur Seite. Er gelangte den Gang hinunter,

um die aufsteigende Wölbung des Bodens herum und durch die Tür, die in den nächsten, niedriger gelegenen Raum führte, gerade als der Gesichtslose in der zerbrochenen Tür erschien.

Der Meister hielt inne, um sein Versagen zu verfluchen und zu überlegen, wie seine Tür am besten zu ersetzen war. »Räum auf«, fuhr er Masoj an, der wieder wie zufällig, mit den Händen auf seinen Besen gestützt und das Kinn auf die Hände gelegt, dastand. Masoj senkte gehorsam den Kopf und begann, die Felssplitter zu beseitigen. Er sah auf, als der Gesichtslose vorbeiging, und schaute vorsichtig hinter ihm her.

Alton konnte nicht entkommen, und diese Vorstellung war zu gut, als daß man sie versäumen sollte.

Der dritte Raum, die Privatbibliothek des Gesichtslosen, war der hellste der vier Räume im Turm, mit Dutzenden von Kerzen, die an jeder Wand brannten.

»Verflucht sei dieses Licht!« stieß Alton hervor und taumelte durch den benommen machenden Dunst zu der Tür, die zur Eingangshalle des Gesichtslosen führte, dem niedrigsten Raum des Bereichs des Meisters. Wenn er von diesem Turm herunterkäme und auf den Hof der Akademie gelangte, könnte er vielleicht die Impulse gegen den Meister richten.

Altons Welt blieb die Dunkelheit von Menzoberranzan, aber der Gesichtslose, der so viele Jahrzehnte im Kerzenlicht von Sorcere verbracht hatte, war daran gewöhnt, mit seinen Augen Lichtschatten zu sehen und nicht Hitzeschatten.

Die Eingangshalle war mit Stühlen und Kisten vollgestopft, aber es brannte dort nur eine Kerze, und Alton konnte deutlich genug sehen, um eventuellen Hindernissen auszuweichen oder sie zu überspringen. Es schien ziemlich einfach zu sein, aber als Alton sich hindurchdrängen wollte, gab die Tür nicht nach, und eine Explosion glitzernder blauer Energie warf ihn zurück und zu Boden.

»Verdammt sei dieser Ort«, stieß Alton hervor. Das Portal war durch Magie verschlossen. Er kannte einen Zauber, mit dessen Hilfe man solche Türen öffnen konnte, aber er bezweifelte, daß sein Zauber stark genug war, denjenigen eines Meisters aufzuheben. In seiner Hast und Angst kamen ihm die Worte des Dweomer als nicht entzifferbarer Wirrwarr in den Sinn.

»Lauft nicht weg, DeVir«, erklang der Ruf des Gesichtslosen aus dem zurückliegenden Raum. »Ihr verlängert Euer Leiden nur!«

»Euch verfluche ich auch«, erwiderte Alton leise. Er vergaß den dummen Zauber. Er würde ihm niemals rechtzeitig einfallen. Er suchte im Raum nach einem Ausweg.

Seine Augen bemerkten etwas Ungewöhnliches auf halber Höhe der Seitenwand, in einer Öffnung zwischen zwei großen Vitrinen. Alton trat ein paar Schritte zurück, um einen besseren Blickwinkel zu bekommen, bemerkte aber, daß er im Lichtkreis der Kerzen gefangen war, in dem trügerischen Bereich, in dem seine Augen sowohl Hitze als auch Licht wahrnahmen.

Er konnte nur erkennen, daß dieser Bereich der Wand im Hitzespektrum einen einheitlichen Glanz aufzeigte und sich sein Erscheinungsbild leicht vom Gestein der Wände unterschied. Ein weiterer Durchgang? Alton konnte nur hoffen, daß seine Vermutung richtig war. Er sprang zurück in die Mitte des Raumes, stand damit dieser Erscheinung direkt gegenüber und zwang seine Augen vom infraroten Spektrum weg und vollständig zurück in die Welt des Lichts.

Als sich seine Augen angeglichen hatten, war der junge DeVir gleichzeitig überrascht und verwirrt von dem, was er sah. Er sah keinen Durchgang und auch keinerlei andere Öffnung zu einem dahinterliegenden Raum. Was er sah, war ein Spiegelbild seiner selbst und eines Teils des Raumes, in

dem er jetzt stand. Alton hatte niemals in seinen fünfundfünfzig Lebensjahren so ein Schauspiel gesehen, aber er hatte die Meister von Sorcere über diese Erscheinungen sprechen hören. Es war ein Spiegel.

Eine Bewegung am oberen Eingang des Raumes erinnerte Alton daran, daß der Gesichtslose fast bei ihm war. Er senkte den Kopf und konzentrierte sich auf den Spiegel.

Vielleicht war er eine Teleportationstür in einen anderen Bereich der Stadt, vielleicht auch nur einfach eine Tür zu einem dahinterliegenden Raum. Oder vielleicht, so wagte Alton sich in diesen wenigen verzweifelten Sekunden vorzustellen, war dies eine Art interplanetaren Tores, das ihn auf eine fremde und unbekannte Bewußtseinsebene führen würde!

Er fühlte die prickelnde Erregung des Abenteuers, die ihn ergriff, als er sich dem wundersamen Ding näherte - dann fühlte er nur noch den Aufprall, das zersplitternde Glas und die unnachgiebige Steinwand dahinter.

Vielleicht war es nur ein Spiegel.

»Seht Euch seine Augen an«, flüsterte Vierna Maya zu, als sie das neueste Mitglied des Hauses Do'Urden begutachteten. Und tatsächlich waren die Augen des Babys bemerkenswert. Obwohl das Kind erst vor weniger als einer Stunde geboren worden war, flogen die Pupillen seiner Augen neugierig hin und her. Während sie auf der einen Seite den erwarteten strahlenden Glanz der Augen zeigten, die ins infrarote Spektrum sehen, war die übliche Rötung von einem bläulichen Schatten erfüllt, der ihnen eine purpurfarbene Färbung verlieh.

»Ob er blind ist?« fragte sich Maya. »Vielleicht wird er doch noch der Spinnenkönigin geopfert.«

Briza schaute ängstlich zu ihnen zurück. Kindern von Dunkelelfen war es nicht erlaubt, physische Lebensschwäche

zu zeigen. »Er ist nicht blind«, antwortete Vierna, bewegte ihre Hand über dem Kind und bemerkte einen ärgerlichen Ausdruck auf den Gesichtern ihrer beiden begierigen Schwestern. »Er folgt meinen Fingern.«

Maya sah, daß Vierna die Wahrheit sagte. Sie beugte sich näher zu dem Baby und beobachtete sein Gesicht und seine seltsamen Augen. »Was siehst du, Drizzt Do'Urden?« fragte sie sanft, nicht aus Freundlichkeit dem Baby gegenüber, sondern weil sie ihre Mutter nicht erregen wollte, die in ihrem Stuhl am Kopf des Götzenbildes ruhte.

»Was siehst du, was wir anderen nicht sehen können?«

Glas knirschte unter Alton und verursachte ihm tiefe Wunden, als er seinen Körper in dem Versuch bewegte, sich aufzurichten. Was machte das schon aus? dachte er. »Mein Spiegel!« hörte er den Gesichtslosen grollen. Er sah den wütenden Meister über sich aufragen. Wie groß er Alton erschien! Wie groß und mächtig und das Kerzenlicht von dieser kleinen Nische zwischen den Vitrinen völlig abschirmend. Seine Gestalt erschien dem hilflosen Opfer durch das bloße Einbegriffensein in seine Gegenwart zehnfach groß.

Dann fühlte Alton eine klebrige Masse um sich herum niedergehen, eine Spinnwebe, die an den Vitrinen, an der Wand und an Alton selbst haften blieb. Der junge DeVir versuchte aufzuspringen und zur Seite zu rollen, aber der Zauber des Gesichtslosen hielt ihn bereits fest, nahm ihn gefangen wie eine Dirgitfliege in den Fäden eines Spinnennetzes.

»Zuerst meine Tür«, knurrte der Gesichtslose ihn an. »Und jetzt das, meinen Spiegel! Könnt Ihr Euch überhaupt vorstellen, welche Mühe es mich gekostet hat, so einen seltenen Gegenstand zu bekommen?«

Alton drehte seinen Kopf von einer Seite auf die andere, nicht als Antwort, sondern um sein Gesicht endlich von der Spinnwebe zu befreien.

»Warum seid Ihr nicht einfach stehengeblieben und habt zugelassen daß die Tat sauber beendet wird?« brüllte der Gesichtslose aufs äußerste angewidert.

»Warum?« stammelte Alton und spuckte dabei etwas von der Spinnwebe von seinen Lippen. »Warum solltet Ihr mich töten wollen?«

»Weil Ihr meinen Spiegel zerbrochen habt!« schoß der Gesichtslose zurück.

Das ergab natürlich keinen Sinn - der Spiegel war erst nach dem vorausgegangenen Angriff zerbrochen worden -, aber für den Meister, so vermutete Alton, mußte es auch keinen Sinn ergeben. Alton wußte, daß sein Fall hoffnungslos war, aber er fuhr mit seinen Bemühungen fort, sein Gegenüber von seinem Plan abzubringen.

»Ihr kennt mein Haus, das Haus DeVir«, sagte er empört.

»Das vierte Haus der Stadt. Die Oberin Ginafae wird nicht sehr erfreut sein. Eine Hohepriesterin hat ihre Möglichkeiten, die Wahrheit über eine solche Situation zu erfahren!«

»Haus DeVir?« Der Gesichtslose lachte. Vielleicht würden die Qualen, die Dinin Do'Urden gefordert hatte, letztendlich doch noch bewirkt werden. Alton hatte seinen Spiegel zerbrochen!

»Das vierte Haus!« fauchte Alton.

»Einfältige Jugend«, kicherte der Gesichtslose. »Das Haus DeVir existiert nicht mehr - nicht an vierter Stelle, nicht an vierundfünfzigster, überhaupt nicht mehr.«

Alton sank zusammen, obwohl die Spinnwebe ihr Bestes tat, ihn aufrecht zu halten. Worüber mochte der Meister reden?

»Sie sind alle tot«, höhnte der Gesichtslose. »Die Oberin Ginafae sieht Lloth heute deutlicher.« Altons erschrockener Gesichtsausdruck erfreute den verunstalteten Meister. »Alle tot«, knurrte er noch einmal. »Außer dem armen Alton, der weiterlebt, um von dem Unglück seiner Familie zu erfahren. Dieses Versehen soll nun in Ordnung gebracht werden!« Der Gesichtslose erhob seine Hände, um einen Zauber auszusprechen.

»Wer?« schrie Alton.

Der Gesichtslose hielt inne und schien nicht zu verstehen. »Welches Haus hat das getan?« erklärte der zum Tode verurteilte Student. »Oder welcher Zusammenschluß von Häusern hat DeVir vernichtet?«

»Ja, man sollte es Euch erzählen«, antwortete der Gesichtslose, der die Situation offensichtlich genoß. »Ich denke, es ist Euer Recht, dies zu wissen, bevor Ihr Euch Eurer Familie im Reich des Todes anschließt.« Ein Lächeln breitete sich über die Öffnung aus, wo einmal seine Lippen gewesen waren.

»Aber Ihr habt meinen Spiegel zerbrochen!« knurrte der Meister. »Sterbt, Ihr dummer, dummer Junge! Findet Eure eigenen Antworten!«

Der Oberkörper des Gesichtslosen stieß plötzlich vor, und er erschauerte unter Krämpfen, wobei er Flüche in einer Sprache murmelte, die weit über das Verständnis des verängstigten Schülers hinausging. Welch scheußlichen Zauber hatte dieser verunstaltete Meister für ihn vorbereitet, daß die melodiösen Worte in einer geheimnisvollen Sprache formuliert werden mußten, die in den Ohren des gelehrten Alton fremd und so unaussprechlich böse klang, daß seine Semantik fast außer Kontrolle seines Beschwörers geriet? Dann fiel der Gesichtslose vornüber zu Boden und verschied. Alton verfolgte verblüfft die Linie der Kopfbedeckung des Meisters bis zu

seinem Rücken - zu dem Ende eines herausragenden Pfeiles. Alton betrachtete den vergifteten Pfeil, der weiterhin durch den Aufprall des Körpers erzitterte. Dann richtete er seinen Blick aufwärts zur Mitte des Raumes, wo der junge Putzgehilfe ruhig stand.

»Eine schöne Waffe, Gesichtsloser!« strahlte Masoj, der eine zweihändige, kunstgefertigte Armbrust in seinen Händen drehte. Er bedachte Alton mit einem bösen Lächeln und legte einen weiteren Pfeil ein.

Die Oberin Malice zog sich aus ihrem Stuhl hoch und zwang sich aufzustehen. »Aus dem Weg!« schnauzte sie ihre Töchter an. Maya und Vierna eilten fort von dem Götzenbild und dem Baby. »Sieh dir seine Augen an, Mutter Oberin«, wagte Vierna zu bemerken. »Sie sind ungewöhnlich.«

Die Oberin Malice betrachtete das Kind. Alles schien an seinem Platz zu sein, und das war auch gut so, weil Nalfein, der Erstgeborene des Hauses Do'Urden, tot war und es die schwierige Aufgabe dieses Jungen, Drizzt, sein würde, den wertvollen Sohn zu ersetzen.

»Seine Augen«, sagte Vierna erneut.

Die Oberin warf ihr einen giftigen Blick zu, beugte sich aber tiefer hinab, um zu sehen, was das Getue zu bedeuten hatte. »Purpurfarben?« fragte Malice erstaunt. Sie hatte noch nie von einem solchen Phänomen gehört.

»Er ist nicht blind«, bemerkte Maya schnell und sah, wie sich Verachtung auf dem Gesicht ihrer Mutter breitmachte.

»Holt die Kerze«, befahl die Oberin Malice. »Laßt uns feststellen, wie diese Augen in der Welt des Lichts aussehen.«

Maya und Vierna eilten automatisch zu der geheiligten Vitrine, aber Briza schnitt ihnen den Weg ab. »Nur eine Hohepriesterin darf die geheiligten Gegenstände berühren«,

erinnerte sie sie in einem Ton, der einer Drohung gleichkam. Sie wandte sich hochmütig um, griff in die Vitrine und nahm eine einzige, halb verbrauchte, rote Kerze heraus. Die Geistlichen verdeckten ihre Augen, und die Oberin Malice legte besonnen eine Hand über das Gesicht des Babys, als Briza die geheiligte Kerze entzündete. Sie brachte nur eine schmale Flamme hervor, aber für Drowaugen bedeutete sie strahlende Infiltration.

»Bring sie her«, sagte die Oberin Malice nach einer Weile. Briza brachte die Kerze in Drizzts Nähe, aber Malice schob ihre Hand langsam fort.

»Er schreit nicht«, bemerkte Briza, die erstaunt war, daß das Baby ein so stechendes Licht ruhig ertragen konnte.

»Wieder purpurfarben«, flüsterte die Oberin, die nicht auf die Bemerkung ihrer Tochter achtete. »In beiden Welten erscheinen die Augen des Kindes purpurfarben.«

Vierna keuchte vernehmlich, als sie wieder auf ihren winzigen Bruder und seine auffallenden, lavendelfarbenen Augen blickte. »Er ist dein Bruder«, erinnerte die Oberin Malice sie, die Viernas Keuchen als Hinweis auf das verstand, was folgen könnte. »Wenn er älter wird und seine Augen dich derart durchbohren, dann erinnere dich bei deinem Leben daran, daß er dein Bruder ist.« Vierna wandte sich ab und platzte fast mit einer Antwort heraus, die zu geben sie bereut hätte. Das Ausnutzen fast jeden männlichen Kriegers des Hauses Do'Urden durch die Oberin Malice - und vieler anderer, die die verführerische Oberin anderen Häusern erfolgreich abgeworben hatte - war fast legendär in Menzoberranzan. Wer war sie, daß sie andere wiederholt daran erinnerte, sich besonnen und angemessen zu verhalten? Vierna biß sich auf die Lippen und hoffte, daß weder Briza noch Malice in diesem Moment ihre Gedanken gelesen hatten.

In Menzoberranzan wurde man schmerzlich bestraft, wenn man solchen Klatsch über eine Hohepriesterin verbreitete, ob er nun wahr war oder nicht.

Die Augen ihrer Mutter verengten sich, und Vierna dachte, sie sei entdeckt worden. »Ihr solltet ihn vorbereiten«, sagte die Oberin Malice zu ihr.

»Maya ist jünger«, wagte Vierna zu widersprechen. »Ich könnte schon bald das Amt der Hohepriesterin erlangen, wenn ich mich weiter meinen Studien widmen dürfte.«

»Nein, niemals«, erinnerte sie die Oberin streng. »Nehmt das Kind mit in die Kapelle, wie es sich gehört. Lehrt ihn Worte und bringt ihm alles bei, was er wissen muß, um angemessen als Fürstenprinz des Hauses Do'Urden dienen zu können.«

»Ich werde mich um ihn kümmern«, bot Briza an, wobei eine ihrer Hände unbewußt zu ihrer schlangenförmigen Peitsche glitt. »Ich habe solche Freude daran, Jungen ihren Platz in unserer Welt zu zeigen.«

Malice sah sie an. »Ihr seid eine Hohepriesterin. Ihr habt andere Pflichten, die wichtiger sind, als einen Jungen Worte zu lehren.« Dann sagte sie zu Vierna: »Das Baby gehört Euch. Enttäuscht mich in dieser Beziehung nicht! Die Lektionen, die Ihr Drizzt erteilt, werden auch Euch selbst dabei helfen, unsere Denkungsart besser zu verstehen. Diese Übung des >Mutterseins< wird Euch bei Euren Bemühungen um das Amt der Hohepriesterin unterstützen.« Sie ließ Vierna einen Augenblick Zeit, ihre Aufgabe in einem positiveren Licht zu sehen, dann wurde ihr Ton wieder unmißverständlich drohend. »Es kann Euch helfen, aber es kann Euch natürlich auch vernichten...«

Vierna seufzte, ließ aber ihre Gedanken ruhen. Die unangenehme Aufgabe, die die Oberin Malice ihren Schultern aufgebürdet hatte, würde den Hauptteil ihrer Zeit für mindestens zehn Jahre beanspruchen. Vierna mochte diese

Aussicht nicht besonders - sie und dieses Kind mit den purpurfarbenen Augen zehn lange Jahre lang zusammen. Die Alternative, der Zorn der Oberin Malice Do'Urden, erschien ihr jedoch bei weitem schlimmer.

Alton blies ein weiteres Stück der Spinnwebe von seinem Mund. »Ihr seid nur ein Junge, ein Lehrling«, stammelte er. »Warum solltet Ihr...?«

»Ihn töten?« beendete Masoj den Gedanken. »Nicht um Euch zu retten, wenn Ihr das gehofft hattet.« Er spuckte den Körper des Gesichtslosen an. »Seht mich an, ein Fürst des sechsten Hauses, ein Putzgehilfe dieses verdammten...«

»Hun'ett«, unterbrach ihn Alton. »Das Haus Hun'ett ist das sechste Haus.« Der jüngere Drow legte einen Finger auf seine verschlossenen Lippen. »Wartet«, bemerkte er mit einem aufkommenden Lächeln, einem bösen Lächeln voller Sarkasmus. »Ich denke, wir sind jetzt das fünfte Haus. Jetzt, wo das Haus DeVir ausgelöscht ist.«

»Noch nicht ganz!« grollte Alton.

»Für den Moment«, versicherte Masoj ihm und spielte am Bolzen der Armbrust.

Alton sank noch weiter in die Spinnwebe zurück. Von einem Meister getötet zu werden war schlimm genug, aber welche Schmach, von einem Jungen niedergeschossen zu werden...

»Ich glaube, ich sollte Euch danken«, sagte Masoj. »Ich hatte seit vielen Wochen geplant, ihn zu töten.«

»Warum?« drängte Alton seinen neuen Gegner. »Ihr würdet es wagen, einen Meister von Sorcere zu töten, nur weil Eure Familie Euch in seinen Dienst gestellt hat?«

»Weil er mich verächtlich behandelt hat!« schrie Masoj. »Vier Jahre lang war ich sein Sklave, der letzte Dreck. Ich putzte seine Stiefel. Ich bereitete Salbe für sein ekelerregendes

Gesicht zu! War das jemals genug? Nicht für den da.« Er spuckte die Leiche erneut an und fuhr fort, mehr zu sich selbst als zu dem gefangenen Schüler zu sprechen. »Bei Adligen, die es nach Zauberei verlangt, ist der Vorteil, daß sie znächst als Lehrlinge ausgebildet werden müssen, bevor sie das nötige Alter zur Aufnahme in Sorcere erreichen.«

»Natürlich«, sagte Alton. »Ich selbst wurde ausgebildet von...«

»Er wollte mich in Sorcere nicht haben«, sagte Masoj, der Alton mehr oder weniger ignorierte. »Er hätte mich gezwungen, statt dessen nach Melee-Magthere zu gehen, der Schule für Krieger. Mein fünfundzwanzigster Geburtstag ist schon in zwei Wochen.« Masoj sah auf, als ob er sich plötzlich erinnerte, daß er nicht allein im Raum war.

»Ich wußte, daß ich ihn töten mußte«, fuhr er fort und sprach nun direkt zu Alton. »Dann kommt Ihr daher und macht alles so leicht. Ein Schüler und ein Meister, die sich im Kampf gegenseitig töten? Das ist auch vorher schon passiert. Wer würde daran zweifeln? Darum denke ich, daß ich Euch danken sollte, Alton DeVir von einem nicht erwähnenswerten Haus«, sagte Masoj mit einer angedeuteten Verbeugung. »Bevor ich Euch töten werde, meine ich.«

»Wartet!« rief Alton. »Mich töten, um was zu gewinnen?«

»Ein Alibi.«

»Aber Ihr habt Euer Alibi, und wir können es besser machen!«

»Erklärt«, forderte Masoj, der es zugegebenermaßen nicht sehr eilig hatte. Der Gesichtslose war ein hochrangiger Zauberer. Eine solche Spinnwebe konnte nicht sofort jederzeit und überall herbeigerufen werden.

»Laßt mich frei«, sagte Alton ernst.

»Kann es sein, daß Ihr so einfältig seid, wie der Gesichtslose behauptete?«

Alton nahm die Beleidigung mit stoischer Ruhe hin - das Kind hatte die Armbrust. »Laßt mich frei, damit ich die Identität des Gesichtslosen annehmen kann«, erklärte er. »Der Tod eines Meisters erregt Mißtrauen, aber wenn kein Meister für tot gehalten wird...«

»Und was ist mit ihm?« fragte Masoj und gab der Leiche einen Tritt.

»Verbrennt ihn«, schlug Alton vor, dessen verzweifelter Plan wahr zu werden schien. »Laßt Alton DeVir er werden. Das Haus DeVir existiert nicht mehr, so daß es keine Vergeltung, keine Fragen geben wird.« Masoj schien Zweifel zu haben.

»Der Gesichtslose war praktisch ein Einsiedler«, begründete Alton seinen Vorschlag. »Und ich stehe kurz vor der Graduierung. Nach dreißig Jahren Studium kann ich sicherlich einfaches Grundwissen lehren.«

»Und was gewinne ich dabei?«

Alton erwiderte nichts, als ob die Antwort offensichtlich sei. »Ein Meister in Sorcere, der Mentor genannt werden wird. Einer, der anderen den Weg durch ihr Studium erleichtern kann.«

»Und einer, der sich bequem eines Zeugen entledigen kann«, fügte Masoj listig hinzu.

»Und was würde ich dann gewinnen?« konterte Alton. »Das Haus Hun'ett erzürnen, und das ohne Familie als Rückhalt? Nein, junger Masoj, ich bin nicht so dumm wie der Gesichtslose behauptet hat.«

Masoj wog die Möglichkeiten nachdenklich gegeneinander ab. Ein Verbündeter unter den Meistern von Sorcere? Das eröffnete Möglichkeiten.

Ein anderer Gedanke kam Masoj in den Sinn. Er öffnete die Vitrine neben Alton und begann, den Inhalt zu durchstöbern. Alton zuckte zurück, als er einige Glas- und Keramikbehälter zusammenschlagen hörte, denn er dachte an die Bestandteile, vielleicht sogar fertiggestellte Gifttränke, die durch die Unvorsichtigkeit des Lehrlings verlorengehen könnten. Vielleicht war Melee-Magthere tatsächlich die bessere Wahl für ihn, dachte er.

Einen Moment später erschien der jüngere Drow jedoch wieder, und Alton erinnerte sich, daß er nicht in der Position war, solche Urteile abzugeben.

»Dies gehört mir«, forderte Masoj und zeigte Alton einen kleinen schwarzen Gegenstand: eine bemerkenswert detailliert gearbeitete Onyxfigur eines jagenden Panthers. »Ein Geschenk eines Bewohners der unteren Ebenen für von mir gewährte Hilfe.«

»Ihr habt einer solchen Kreatur geholfen?« Alton mußte fragen, denn er konnte nur schwer glauben, daß ein einfacher Lehrling die notwendigen Fähigkeiten hatte, ein Zusammentreffen mit so einem nicht einschätzbaren und mächtigen Gegner auch nur zu überleben. »Der Gesichtslose« - Masoj versetzte der Leiche erneut einen Tritt - »nahm die Ehre und die Statue, aber sie gehören mir! Alles andere hier drinnen wird natürlich an Euch gehen. Ich kenne die magischen Dweomer der meisten und werde Euch zeigen, was zu wem gehört.«

In der freudigen Hoffnung, daß er diesen fürchterlichen Tag tatsächlich überleben würde, machte sich Alton in diesem Moment wenig Gedanken über die Figur. Alles, was er wollte, war, von der Spinnwebe befreit zu werden, damit er die Wahrheit über das Schicksal seines Hauses herausfinden konnte. Dann wandte sich Masoj, noch immer der verwirrte junge Drow, plötzlich ab und ging davon.

»Wohin geht Ihr?« fragte Alton.

»Die Säure holen.«

»Säure?« Alton verbarg sein Erschrecken gut, obwohl er das furchtbare Gefühl hatte zu verstehen, was Masoj wollte.

»Ihr wollt, daß Eure Maske authentisch erscheint«, erklärte Masoj tatsächlich. »Anderenfalls wäre es kaum eine Maske. Wir sollten die Spinnwebe nutzen, solange sie da ist. Sie wird Euch ruhig halten.«

»Nein...«, begann Alton seinen Widerspruch, aber Masoj ging mit einem breiten, bösen Grinsen im Gesicht um ihn herum.

»Es wird ein bißchen weh tun, und Ihr werdet eine Menge Unannehmlichkeiten ertragen müssen«, gab Masoj zu. »Ihr habt keine Familie und werdet in Sorcere keine Verbündeten finden, weil der Gesichtslose von den anderen Meistern verachtet wurde.« Er brachte die Armbrust auf eine Höhe mit Altons Augen und legte einen weiteren vergifteten Pfeil ein. »Vielleicht zieht Ihr den Tod vor.«

»Holt die Säure!« schrie Alton.

»Was soll dabei herauskommen?« neckte Masoj und schwenkte die Armbrust. »Wofür willst du leben, Alton DeVir, von einem nicht erwähnenswerten Haus?«

»Für die Vergeltung«, spöttelte Alton, dessen Ton blanker Wut den siegessicheren Masoj in Bewegung setzte. »Das habt Ihr noch nicht gelernt - obwohl Ihr das noch tun werdet, mein junger Schüler -, aber nichts im Leben verleiht einem mehr Entschlußkraft als der Hunger nach Vergeltung.«

Masoj ließ den Bogen sinken und sah den gefangenen Drow respektvoll, fast ängstlich an. Dennoch konnte der Lehrling Hun'ett noch immer nicht die Ernsthaftigkeit von Altons Worten ermessen, bis Alton sie wiederholte, dieses Mal mit einem begierigen Lächeln auf dem Gesicht. »Holt die Säure.«

Das erste Haus

Vier Zyklen des Narbondel - vier Tage - später glitt eine strahlend blaue Scheibe den pilzumsäumten Weg zu dem spinnenbedeckten Tor des Hauses Do'Urden hinauf. Die Wachposten beobachteten von den Fenstern der beiden äußeren Türme und vom Hof aus, wie sie langsam drei Fuß über dem Boden dahinschwebte. Nur wenige Sekunden später erfuhr die herrschende Familie davon.

»Was kann das sein?« fragte Briza Zaknafein, als sie, der Waffenmeister, Dinin und Maya sich auf der Galerie des oberen Stockwerks versammelt hatten.

»Ein Ruf?« fragte Zak zurück. »Wir werden es erst wissen, wenn wir nachgesehen haben.« Zak stieg auf das Geländer, trat in die leere Luft hinaus und schwebte auf den Hof. Briza gab Maya ein Zeichen, und die jüngste Tochter des Hauses Do'Urden folgte Zak.

»Es trägt das Zeichen des Hauses Baenre!« rief Zak hinauf, nachdem er sich der Scheibe genähert hatte. Er und Maya öffneten die großen Tore, und die Scheibe glitt ohne feindliche Anzeichen hinein.

»Baenre«, wiederholte Briza über die Schulter und den Gang des Hauses hinab, wo die Oberin Malice und Rizzen warteten.

»Es scheint, daß man Euch sprechen will, Mutter Oberin«, warf Dinin unruhig ein.

Malice trat auf die Galerie, und ihr Gemahl folgte gehorsam.

»Ob sie von unserem Angriff gehört haben?« fragte Briza in der Zeichensprache, und alle Mitglieder des Hauses Do'Urden teilten diesen unerfreulichen Gedanken. Das Haus DeVir war

erst vor wenigen Tagen ausgelöscht worden, und ein Ruf der Ersten Mutter Oberin von Menzoberranzan konnte wohl kaum als Zufall angesehen werden.

»Jedes Haus weiß davon«, antwortete Malice laut, die nicht glaubte, daß Stille innerhalb der Grenzen ihres eigenen Anwesens als Vorsichtsmaßnahme nötig war. »Ob die Beweise gegen uns so überwältigend sind, daß das Herrschende Konzil gezwungen sein wird zu handeln?« Sie sah Briza streng an, wobei ihre dunklen Augen zwischen dem roten Glanz der Infravision und dem tiefen Grün, das sie im Lichtkreis des normalen Lichts zeigten, wechselten. »Das ist die Frage, die wir stellen müssen.« Malice trat auf die Brüstung, aber Briza ergriff das Rückenteil ihres schwarzen Gewandes, um sie zurückzuhalten.

»Ihr wollt doch nicht mit dem Ding mitgehen?« fragte Briza.

Malices Blick zeigte noch größeres Erstaunen. »Natürlich«, antwortete sie. »Die Oberin Baenre würde mich nicht öffentlich zu sich rufen, wenn sie mir Böses antun wollte. Selbst ihre Macht ist nicht so groß, daß sie die Dogmen der Stadt ignorieren könnte.«

»Ihr seid sicher, daß Euch nichts geschieht?« fragte Rizzen, der ehrlich besorgt war. Sollte Malice getötet werden, würde Briza das Haus übernehmen, und Rizzen bezweifelte, daß die älteste Tochter einen Mann an ihrer Seite würde haben wollen. Selbst wenn die boshafte Frau einen Schutzpatron wünschte, würde Rizzen diese Position nicht einnehmen wollen. Er war nicht Brizas Vater, er war noch nicht einmal so alt wie Briza. Verständlicherweise hatte der gegenwärtige Protektor des Hauses großes Interesse an der anhaltend guten Gesundheit der Oberin Malice. »Eure Besorgnis rührt mich«, erwiderte Malice, die um die wahren Ängste ihres Gemahls wußte. Sie entzog sich Brizas Griff, trat von der Brüstung herab und glättete ihre Kleider, während sie langsam hinunterschwebte. Briza schüttelte verächtlich den Kopf und machte Rizzen ein

Zeichen, ihr ins Haus zu folgen, denn sie hielt es nicht für gut, daß der größte Teil der Familie unfreundlichen Augen so preisgegeben war.

»Wünscht Ihr eine Eskorte?« fragte Zak, als sich Malice auf der Scheibe niederließ.

»Ich bin sicher, eine Eskorte vorzufinden, sobald ich außerhalb der Grenzen unseres Anwesens sein werde«, antwortete Malice. »Die Oberin Baenre würde es nicht wagen, mich irgendwelchen Gefahren auszusetzen, solange ich unter dem Schutz ihres Hauses stehe.«

»Das stimmt«, sagte Zak, »aber vielleicht wollt Ihr eine Eskorte vom Hause Do'Urden?«

»Wenn dies erwünscht wäre, hätte man zwei Scheiben gesandt«, sagte Malice in unmißverständlichem Tonfall. Die Oberin begann, die Besorgnisse der Menschen um sie herum als erdrückend zu empfinden. Sie war schließlich die Mutter Oberin, die Stärkste, Älteste und Weiseste und mochte es nicht, wenn andere sie kritisierten. Zur Scheibe gewandt, sagte Malice: »Führt die Euch zugewiesene Aufgabe aus und laßt es uns vollenden!«

»Oberin Malice Do'Urden«, erklang eine magische Stimme aus der Scheibe, »die Oberin Baenre entbietet ihre Grüße. Es ist schon zu lange her, daß Ihr das letzte Mal mit ihr zusammengewesen seid.« »Niemals«, signalisierte Malice Zak. »Dann bringt mich zum Hause Baenre!« forderte Malice. »Ich will meine Zeit nicht mit einer magischen Stimme vergeuden!« Anscheinend hatte die Oberin Baenre Malices Ungeduld erwartet, denn ohne ein weiteres Wort schwebte die Scheibe aus dem Hof des Hauses Do'Urden. Zak schloß das Tor, als sie den Hof verlassen hatten und signalisierte seinen Kriegern, schnell zu handeln. Malice wünschte keine offizielle Eskorte, aber das Spionagesystem des Hauses Do'Urden würde heimlich

jede Bewegung des Baenrefahrzeugs bis zu den Toren des herrschenden Hauses verfolgen.

Malices Vermutung bezüglich der Eskorte war richtig. Sobald die Scheibe den Weg zum Hof des Hauses Do'Urden verlas-sen hatte, kamen zwanzig Krieger des Hauses Baenre, alle weiblich, aus ihren Deckungen seitlich der Straße hervor. Sie formierten sich zu einer Verteidigungslinie rund um die Gastmutter Oberin. Die Wachen trugen alle schwarze Gewänder, die auf dem Rücken mit einem großen purpurfarbenen und roten Spinnenmuster versehen waren. Es waren die Gewänder der Hohepriesterinnen.

Die eigenen Töchter des Hauses Baenre, dachte Malice, denn nur die Töchter eines Adligen konnten so eine Stellung bekleiden. Wie umsichtig die Erste Mutter Oberin handelte, um Malices Sicherheit auf der Reise zu gewährleisten!

Sklaven und bürgerliche Drow stolperten übereinander in dem wilden Bemühen, möglichst weit von der herannahenden Eskorte fortzukommen, als die Gruppe ihren Weg über die gewundene Straße zum Pilzwäldchen hin fortsetzte. Die Krieger des Hauses Baenre zeigten die Insignien ihres Hauses offen, und niemand wollte auf irgendeine Weise den Zorn der Oberin Baenre auf sich ziehen.

Malice rollte nur ungläubig die Augen und hoffte, solche Macht noch kennenzulernen, bevor sie starb.

Ein paar Minuten später verdrehte sie erneut die Augen, als sich die Gruppe dem herrschenden Haus näherte. Haus Baenre umfaßte zwanzig hohe und majestätische Stalagmiten, die alle durch anmutig geschwungene Brücken und Brustwehren miteinander verbunden waren. Magische Feuer und Feenfeuer erglommen von tausend einzelnen Skulpturen her, und hundert fürstlich geschmückte Wachen schritten in perfekten Formationen vorbei.

Noch erstaunlicher waren die inwendigen Strukturen, die dreißig kleineren Stalaktiten des Hauses Baenre. Sie hingen von der Decke der Höhle herab, und ihre Wurzeln blieben im Dunkel der oberen Regionen verborgen. Einige von ihnen waren Spitze an Spitze mit den Stalagmiten verbunden, während andere wie schwebende Speere frei in der Luft hingen.

Rundumführende Galerien, die wie die Windungen einer Schraube verliefen, waren an allen diesen Säulen entlang gebaut worden und erstrahlten in einem Übermaß magischer, angestrahlter Muster.

Auch der Zaun, der die Sockel der äußeren Säulen miteinander verband und das ganze Anwesen umschloß, war mit Magie belegt. Es war ein gigantisches Netz, silbrig vor dem sonst blauen Hintergrund der äußeren Wände der Gebäude. Einige behaupteten, er sei ein Geschenk der Lloth selbst gewesen, mit eisenharten Fäden, die so dick waren wie der Arm eines Drowelfen. Alles, was mit dem Zaun von Baenre in Berührung kam, selbst die schärfste aller Drowwaffen, würde einfach haften bleiben, bis die Mutter Oberin den Zaun veranlaßte, sie freizugeben.

Malice und ihre Begleiter näherten sich zwischen den größten der äußeren Türme hindurch auf direktem Wege einem symmetrischen, kreisförmigen Abschnitt dieses Zaunes. Als sie näher kamen, drehte sich das Tor und hob sich aus den Angeln, wodurch eine ausreichend große Öffnung für den Durchzug der Gruppe entstand.

Malice registrierte das alles und war bemüht, unbeeindruckt zu wirken.

Hunderte neugieriger Krieger beobachteten den Zug, der seinen Weg durch das Hauptgebäude des Hauses Baenre fortsetzte. Die bürgerlichen Krieger verließen ihren

Begleiterposten und ließen nur die vier Hohepriesterinnen zurück, die Malice hineinbegleiten sollten.

Der Anblick, der sich Malice hinter den großen Türen der Kapelle bot, enttäuschte sie nicht. Ein in der Mitte aufgebauter Altar beherrschte den Raum, der mit einer Reihe von Bänken, die sich in mehreren Dutzend Kreisen bis zum Rand der großen Halle zogen, ausgestattet war. Zweitausend Drow konnten hier bequem sitzen. Unzählbar viele Statuen und Götzenbilder, die in einem ruhigen schwarzen Licht erstrahlten, standen überall im Raum. In der Luft hoch über dem Altar war ein gigantisches, leuchtendes Bild zu sehen, ein rot-schwarzes Trugbild, das langsam und beständig zwischen den Formen einer Spinne und denen einer wunderschönen Drowfrau wechselte.

»Ein Werk von Gomph, meinem Ersten Zauberer«, erklärte die Oberin Baenre von ihrem hohen Sitz auf dem Altar aus. Sie vermutete, daß Malice wie jeder andere, der jemals die Kapelle des Hauses Baenre betreten hatte, von dem Anblick überwältigt war. »Auch Zauberer haben ihren Platz.«

»Solange sie sich erinnern, wo ihr Platz ist«, antwortete Malice und glitt von der nun feststehenden Scheibe herab.

»Einverstanden«, sagte die Oberin Baenre. »Männer können manchmal so anmaßend werden, besonders Zauberer! Trotzdem wünschte ich, Gomph wäre in diesen Tagen öfter bei mir. Er wurde zum Erzmagier von Menzoberranzan ernannt, wißt Ihr, und scheint immer mit dem Narbondel oder ähnlichen Aufgaben beschäftigt zu sein.«

Malice nickte nur und hütete ihre Zunge. Natürlich wußte sie, daß der Sohn des Hauses Baenre der Erste Zauberer der Stadt war. Jeder wußte das. Und jeder wußte auch, daß die Tochter Triel des Hauses Baenre die leitende Oberin der Akademie war, eine ehrenvolle Stellung in Menzoberranzan, die nur noch von der Stellung einer Mutter Oberin jeder

einzelnen Familie übertroffen wurde. Malice bezweifelte nicht, daß die Oberin Baenre während ihrer Unterhaltung irgendwie sehr bald darauf zu sprechen kommen würde.

Bevor Malice auf die Stufen des Altars zuschreiten konnte, trat ihre neueste Eskorte aus den Schatten heraus. Malice zeigte ihren Unmut ganz offen, als sie das Wesen sah, eine Kreatur, die als Illithid, als ein Gedankenschinder, bekannt war. Er stand mit ungefähr sechs Fuß Höhe vor ihr, einen ganzen Fuß größer als Malice, wobei der Größenunterschied überwiegend im enormen Umfang seines Kopfes begründet war. Schleimig glänzend, erinnerte der Kopf an einen Kraken mit pupillenlosen, milchig weißen Augen. Malice faßte sich schnell wieder. Gedankenschinder waren in Menzoberranzan nicht unbekannt, und Gerüchte besagten, daß einer von ihnen die Oberin Baenre unterstützt habe. Diese Kreaturen waren jedoch intelligenter und böser als sogar die Drow und lösten fast immer ein Schaudern des Ekels aus.

»Nennt ihn Methil«, erklärte die Oberin Baenre. »Seinen wirklichen Namen kann ich nicht aussprechen. Er ist ein Freund.«

Bevor Malice antworten konnte, fügte Baenre hinzu: »Natürlich verschafft mir Methil einen Vorteil in unserem Gespräch, denn Ihr seid nicht an Illithids gewöhnt.« Dann, als Malices Kinn in Unglauben herabsank, entließ die Oberin Baenre den Illithid.

»Ihr lest meine Gedanken«, protestierte Malice. Einige wenige konnten die geistigen Schranken der Hohepriesterinnen weit genug durchdringen, um ihre Gedanken zu lesen, aber diese Praktik war ein Verbrechen höchster Rangordnung in der Drowgesellschaft.

»Nein!« erklärte die Oberin Baenre, die sich damit sofort verteidigte. »Ihr müßt schon entschuldigen, Oberin Malice. Methil kann Gedanken, auch die Gedanken einer

Hohepriesterin, so leicht lesen, wie wir Worte hören können. Er verständigt sich telepathisch. Bei meinem Wort, ich habe noch nicht einmal bemerkt, daß Ihr Eure Gedanken noch nicht ausgesprochen hattet.«

Malice wartete ab, um zuzusehen, wie das Wesen die große Halle verließ. Dann stieg sie die Stufen zum Altar hinauf. Obwohl sie dagegen ankämpfte, konnte sie nicht umhin, ab und zu zu dem Spinnen- und Drow-Verwandlungsbild hinaufzusehen.

»Wie ist das Befinden des Hauses Do'Urden?« fragte die Oberin Baenre mit geheuchelter Höflichkeit.

»Gut genug«, antwortete Malice, die im Moment mehr daran interessiert war, ihre Gegnerin zu studieren, als sich zu unterhalten. Sie waren allein auf dem Altar, obwohl zweifellos ein Dutzend oder mehr Geistliche in den Schatten der großen Halle umhergingen und die Szene beobachteten.

Malice tat, was sie konnte, um ihre Verachtung für die Oberin Baenre zu verbergen. Malice war alt, fast fünfhundert Jahre alt, aber die Oberin Baenre war uralt. Ihre Augen hatten einigen Berichten zufolge den Aufstieg und Untergang eines Jahrtausends gesehen, obwohl ein Drow normalerweise selten länger als sieben - und sicher nicht länger als acht - Jahrhunderte lebte. Obwohl man einem Drow sein Alter kaum ansah - Malice war noch genauso wunderschön und kraftvoll wie an ihrem einhundertsten Geburtstag -, war die Oberin Baenre verwelkt und verbraucht. Die Falten um ihren Mund erinnerten an ein Spinnennetz, und sie konnte ihre schweren Lider kaum daran hindern, sich über die Augen zu senken. Die Oberin Baenre sollte eigentlich schon tot sein, stellte Malice fest, aber sie lebte noch.

Die Oberin Baenre, die ihre Lebenszeit anscheinend schon so weit überschritten hatte, war schwanger und würde in wenigen Wochen gebären.

Auch in dieser Hinsicht widersetzte sich die Oberin Baenre den Normen der Dunkelelfen. Sie hatte zwanzigmal geboren, doppelt sooft wie jede andere Frau in Menzoberranzan. Fünfzehn dieser Kinder waren weiblichen Geschlechts und jede eine Hohepriesterin! Zehn der Kinder des Hauses Baenre waren älter als Malice!

»Wie viele Krieger befehligt Ihr zur Zeit?« fragte die Oberin und beugte sich vor, um ihr Interesse zu bekunden.

»Dreihundert«, antwortete Malice.

»Oh«, sann die alte, verwelkte Drowfrau und legte einen Finger auf ihre Lippen. »Ich hörte, es seien dreihundertfünfzig.«

Malice verzog, ungeachtet ihrer selbst, das Gesicht. Die Oberin Baenre neckte sie, indem sie Bezug nahm auf die Krieger, die das Haus Do'Urden bei seinem Überfall auf das Haus DeVir eingesetzt hatte.

»Dreihundert«, sagte Malice erneut.

»Natürlich«, antwortete die Oberin Baenre und lehnte sich entspannt zurück.

»Und das Haus Baenre befehligt tausend?« fragte Malice aus dem Wunsch heraus, bei der Diskussion Schritt halten zu können.

»So war es viele Jahre lang.«

Malice fragte sich erneut, warum dieses alte, verbrauchte Wesen noch immer lebte. Sicherlich trachtete mehr als eine der Töchter des Hauses Baenre nach der Stellung der Mutter Oberin. Warum hatten sie sich nicht längst zusammengetan und die Oberin Baenre abgesetzt? Oder warum hatte sich nicht eine von ihnen, die schon ein höheres Lebensalter hatte, selbst auf den Weg gemacht und ein eigenes Haus gegründet, wie es für adlige Töchter üblich war, wenn sie das fünfte Lebensjahrzehnt überschritten hatten? Solange sie unter der

Herrschaft der Oberin Baenre lebten, würden ihre Kinder noch nicht einmal als Adlige angesehen, sondern in die Reihen der Bürgerlichen verwiesen werden.

»Ihr habt vom Schicksal des Hauses DeVir gehört?« fragte die Oberin Baenre direkt, die das zögerliche Geplauder ebenso leid war wie ihr Gegenüber.

»Welchen Hauses?« fragte Malice spitz. Zu diesem Zeitpunkt gab es so etwas wie ein Haus DeVir in Menzoberranzan gar nicht. Nach Drowmaßstäben existierte das Haus nicht mehr. Es hatte nie existiert.

Die Oberin Baenre kicherte. »Natürlich«, antwortete sie. »Ihr seid nun Mutter Oberin des neunten Hauses. Das ist eine ziemlich große Ehre.«

Malice nickte. »Aber keine so große Ehre, wie Mutter Oberin des achten Hauses zu sein.«

»Ja«, stimmte die Baenre zu, »aber das neunte Haus zu sein bedeutet, nur eine Position von einem Sitz im Herrschenden Konzil entfernt zu sein.«

»Das wäre in der Tat eine Ehre«, antwortete Malice. Sie begann zu verstehen, daß die Oberin Baenre sie nicht nur neckte, sondern ihr auch gratulierte und sie zur Erlangung größeren Ruhmes antreiben wollte. Dieser Gedanke heiterte Malice auf. Haus Baenre besaß die höchste Gunst der Spinnenkönigin. Wenn es den Aufstieg des Hauses Do'Urden begrüßte, dann tat dies auch Lloth.

»Die Ehre wäre nicht so groß, wie Ihr denkt«, sagte Baenre. »Wir sind eine Gruppe vorwitziger alter Frauen, die sich sehr oft trifft, um neue Wege zu ersinnen, uns in Dinge einzumischen, die uns nichts angehen.«

»Die Stadt erkennt Eure Regeln an.«

»Hat sie eine andere Wahl?« lachte die Oberin Baenre. »Noch immer sollte man Drowgeschäfte besser den Müttern

Oberin der einzelnen Häuser überlassen. Lloth würde nicht hinter einem führenden Konzil stehen, das etwas ausführte, was auch nur entfernt an eine totale Herrschaft erinnerte. Denkt Ihr nicht, daß das Haus Baenre schon längst ganz Menzoberranzan eingenommen hätte, wenn das der Wille der Spinnenkönigin wäre?«

Malice richtete sich stolz, aber auch erschrocken über solch hochmütige Worte, in ihrem Stuhl auf.

»Natürlich nicht jetzt«, erklärte die Oberin Baenre. »Die Stadt ist in diesem Jahrhundert zu groß für so eine Tat. Aber vor langer Zeit, bevor Ihr auch nur geboren wart, hätte das Haus Baenre eine solche Eroberung nicht als schwierig empfunden. Doch das ist nicht unsere Art. Lloth unterstützt die Vielfalt. Es erfreut sie, wenn die Macht der Häuser ausgewogen ist und sie bei eventuellem Bedarf bereit sind, Seite an Seite zu kämpfen.« Sie hielt einen Moment inne und zauberte ein Lächeln auf ihre faltigen Lippen. »Und bereit sind, über jeden herzufallen, der ihre Gunst verloren hat.«

Ein weiterer direkter Bezug zum Haus DeVir, registrierte Malice, und dieses Mal unmittelbar in Verbindung mit dem Wohlwollen der Spinnenkönigin. Malice legte ihre verärgerte Haltung ab und empfand den Rest ihres Gesprächs mit der Oberin Baenre - volle zwei Stunden lang - als sehr vergnüglich.

Aber Malice lächelte selbst dann nicht, als sie, wieder auf der Scheibe, durch das Anwesen an dem größten und mächtigsten Haus Menzoberranzans vorbei hinausschwebte. Angesichts einer überdeutlichen Demonstration der Macht konnte sie nicht vergessen, daß der Zweck des Rufes der Oberin Baenre an sie einen doppelten Grund gehabt hatte: ihr privat und geheim für ihren perfekten Anschlag zu gratulieren und sie eindringlich daran zu erinnern, nicht zu ehrgeizig zu werden.

Entfremdung

Fünf lange Jahre widmete Vierna fast jeden wachen Moment der Sorge um das Baby Drizzt. In der Drowgesellschaft war dies nicht so sehr eine Zeit der Erziehung als eine Zeit des Lehrens. Wie die Kinder aller intelligenten Völker mußte das Kind grundlegende Bewegungs- und Sprachfähigkeiten erlernen, aber ein Drowelf hatte auch die Regeln zu lernen, die die chaotische Gesellschaft zusammenhielten.

Im Falle des jungen Drizzt verbrachte Vierna endlose Stunden damit, ihn daran zu erinnern, daß er den Drowfrauen untergeordnet war. Da fast dieser gesamte Abschnitt von Drizzts Leben in der Familienkapelle verbracht wurde, begegnete er kaum anderen Männern, außer beim gemeinsamen Ritual. Auch wenn sich alle Bewohner des Hauses zu den unheiligen Zeremonien versammelten, blieb Drizzt still an Viernas Seite, den Blick gehorsam zu Boden gerichtet.

Als Drizzt alt genug war, Befehle zu befolgen, nahm Viernas Arbeitsbelastung ab. Zwar verbrachte sie noch immer viele Stunden damit, ihren jüngeren Bruder zu unterweisen - zur Zeit arbeiteten sie an den komplizierten Gesichts-, Hand- und Körperbewegungen der Zeichensprache -, jedoch ließ sie Drizzt oft einfach die endlose Aufgabe ausführen, die Domkapelle zu reinigen. Der Raum war kaum ein Fünftel so groß wie die große Halle des Hauses Baenre, aber er konnte alle Dunkelelfen aufnehmen, und es waren dann immer noch hundert Plätze frei.

Eine Ziehmutter zu sein war jetzt gar nicht mehr so schlimm, dachte Vierna. Aber sie wünschte immer noch, sie könnte mehr von ihrer Zeit ihren Studien widmen. Wenn die Oberin Malice Maya diese Aufgabe übertragen hätte, wäre Vierna vielleicht

schon zur Hohepriesterin geweiht worden. Fünf Jahre mußte Vierna noch mit der Erfüllung ihrer Pflichten gegenüber Drizzt verbringen. Maya würde ihre Priesterinnenschaft vielleicht vor ihr erlangen!

Vierna verbannte diese Möglichkeit aus ihren Gedanken. Sie konnte es sich nicht leisten, sich um solche Probleme zu sorgen. Sie würde ihre Pflicht als Ziehmutter in nur wenigen kurzen Jahren beenden. An oder um seinen zehnten Geburtstag würde Drizzt zum Fürstenprinz der Familie ernannt werden und dem ganzen königlichen Hof dienen. Wenn die Oberin Malice von ihrer Arbeit mit Drizzt nicht enttäuscht war, würde Vierna, dessen war sie sich sicher, ihren Lohn bekommen.

»Steigt die Wand hinauf«, wies Vierna ihn an. »Haltet Euch an der Statue fest.«

Sie deutete auf die Skulptur einer nackten Drowfrau ungefähr zwanzig Fuß über dem Boden. Der junge Drizzt sah verwirrt zu ihr auf. Er konnte wohl kaum zu der Figur hinaufgelangen und sie reinigen, wenn er sicheren Stand behalten wollte. Drizzt kannte jedoch den hohen Preis des Ungehorsams - und sei es auch nur aus zögerlichen Gründen -, griff hinauf und suchte nach seinem ersten Haltepunkt.

»Nicht so!« schalt Vierna.

»Wie denn?« wagte Drizzt zu fragen, weil er keine Ahnung hatte, worauf ihn seine Schwester aufmerksam machen wollte.

»Bringt Euch mit Eurem Willen zum Wasserspeier«, erklärte Vierna.

Drizzts schmales Gesicht furchte sich vor Verwirrung.

»Ihr seid ein Adliger des Hauses Do'Urden!« schrie Vierna ihn an. »Oder zumindest werdet Ihr Euch eines Tages diesen Rang verdienen. In Eurer Halsbörse bewahrt Ihr das Emblem des Hauses, einen Gegenstand unvergleichlicher Magie.« Vierna war sich noch immer nicht sicher, ob Drizzt einer solchen Aufgabe gewachsen sein würde. Schwerelosigkeit war

die hohe Manifestation angeborener Dowmagie und sicherlich schwieriger herbeizurufen als im Feenfeuer projizierte Objekte oder Kugeln der Dunkelheit. Das Do'Urden-Emblem verstärkte diese angeborenen Kräfte der Drowelfen, die Magie, die normalerweise beim erwachsenen Drow zutage trat. Während die meisten Drowadligen die magische Energie ungefähr einmal am Tag herbeirufen konnten, waren die Adligen des Hauses Do'Urden in der Lage, dies wiederholt zu tun.

Normalerweise hätte Vierna dies niemals bei einem Jungen versucht, der jünger als zehn Jahre war, aber Drizzt hatte in den letzten Jahren so viel Leistungsfähigkeit bewiesen, daß sie dachte, der Versuch könne nicht schaden. »Bringt Euch einfach auf eine Linie mit der Statue«, erklärte sie, »und befehlt Euch, mit Eurem Willen hinaufzusteigen.«

Drizzt sah zu der weiblichen Skulptur und richtete seine Füße dann einfach auf eine Linie mit dem winkligen, feinen Gesicht aus. Er legte eine Hand an seinen Kragen und versuchte, sich auf das Emblem einzustimmen. Er hatte schon vorher gespürt, daß die magische Münze eine Art Kraft besaß, aber es war nur eine unerfahrene Sinneswahrnehmung gewesen, die Intuition eines Kindes. Nun, da Drizzt etwas Einblick hatte und seine Ahnung bestätigt sah, fühlte er die Vibrationen der magischen Energie ganz deutlich.

Eine Reihe tiefer Atemzüge klärte verwirrende Gedanken im Gehirn des jungen Drow. Er schloß alle anderen Anblicke des Raumes aus und sah nur noch die Statue, die Bestimmung. Er fühlte sich leichter werden, seine Fersen hoben sich, und dann stand er auf einem Zeh, wobei er jedoch kein Gewicht darauf lasten fühlte. Drizzt sah mit einem breiten Lachern des Erstaunens zu Vierna hinüber.

... dann fiel er in sich zusammen.

»Dummer Junge!« schalt Vierna. »Versucht es noch einmal! Versucht es noch tausendmal, wenn es sein muß!« Sie faßte

nach der schlangenköpfigen Peitsche an ihrem Gürtel. »Wenn Ihr versagt...«

Drizzt wandte seinen Blick von ihr ab und verfluchte sich selbst. Sein eigener Stolz war schuld daran, daß der Zauber versagt hatte. Dennoch wußte er, daß er es jetzt schaffen konnte, und er hatte Angst davor, geschlagen zu werden. Er konzentrierte sich erneut auf die Skulptur und sammelte die magische Energie in seinem Körper.

Vierna wußte auch, daß Drizzt es schaffen konnte. Sein Geist war scharf, so scharf wie jeder andere, den Vierna jemals kennengelernt hatte, die anderen Frauen des Hauses Do'Urden eingeschlossen. Aber das Kind war auch eigensinnig. Drizzt würde nicht zulassen, daß die Magie ihn besiegte. Sie wußte, er würde unter der Skulptur stehen, bis er vor Hunger zu schwach wurde, wenn es sein mußte.

Vierna beobachtete seinen Weg durch eine Reihe kleiner Erfolge und Fehlschläge, deren letzter ihn aus einer Höhe von fast zehn Fuß herabfallen ließ. Vierna schreckte zurück und fragte sich, ob er ernstlich verletzt war. Welche Verwundung Drizzt auch immer erlitten haben mochte, er schrie noch nicht einmal auf, sondern ging auf seine Position zurück und begann erneut, sich vollständig zu konzentrieren.

»Er ist zu jung dafür«, erklang ein Kommentar hinter Vierna. Sie wandte sich auf ihrem Sitz um und sah Briza über sich stehen. Das übliche Stirnrunzeln war auf dem Gesicht der älteren Schwester zu erkennen.

»Vielleicht«, erwiderte Vierna, »aber das kann ich nicht wissen, ehe ich es ihn nicht habe versuchen lassen.«

»Peitscht ihn aus, wenn er versagt«, schlug Briza vor und zog ihr grausames sechsköpfiges Instrument aus dem Gürtel. Sie sah die Peitsche liebevoll an - als sei sie eine Art Lieblingstier - und ließ einen Schlangenkopf sich über ihren Nacken und ihr Gesicht winden. »Erleuchtung.«

»Steckt sie ein«, wies Vierna sie zurecht. »Es ist meine Aufgabe, Drizzt aufzuziehen, und ich brauche Eure Hilfe nicht.«

»Ihr solltet darauf achten, wie Ihr mit einer Hohepriesterin sprecht«, warnte Briza, und alle Schlangenköpfe, die Fortsätze ihrer Gedanken, richteten sich drohend auf Vierna.

»Wie die Oberin Malice darauf achten wird, daß Ihr Euch in meine Aufgaben einmischt«, antwortete Virna schnell.

Bei der Erwähnung der Oberin Malice steckte Briza ihre Peitsche ein. »Eure Aufgaben«, echote sie verächtlich. »Ihr seid zu nachgiebig für eine so schwere Arbeit. Jungen müssen Disziplin lernen. Sie müssen ihren Platz zugewiesen bekommen.« Als sie erkannte, welche furchtbaren Konsequenzen Viernas Drohung in sich barg, wandte sich die ältere Schwester um und verließ den Raum. Vierna überließ Briza das letzte Wort. Die Ziehmutter schaute zurück zu Drizzt, der noch immer versuchte zu der Statue zu gelangen. »Genug!« befahl sie, denn sie erkannte, daß das Kind müde wurde. Er konnte seine Füße kaum noch hochheben.

»Ich werde es schaffen!« fuhr Drizzt sie an.

Vierna mochte seine Entschlossenheit, aber nicht den Ton seiner Antwort. Vielleicht steckte ein Körnchen Wahrheit in Brizas Worten. Vierna riß die schlangenköpfige Peitsche von ihrem Gürtel. Ein wenig Erleuchtung könnte vielleicht auf lange Sicht nützlich sein.

Am nächsten Tag saß Vierna in der Kapelle und beobachtete Drizzt, der hart daran arbeitete, die Statue der nackten Frau zu reinigen. Er hatte sich bei seinem ersten heutigen Versuch volle zwanzig Fuß über den Boden erhoben.

Vierna konnte nicht umhin, enttäuscht zu sein, als Drizzt nach seinem Erfolg nicht zu ihr zurücksah und lächelte. Sie beobachtete ihn nun, wie er hoch in der Luft schwebte und seine Hände eifrig die Bürsten schwangen. Aber besonders

bewußt nahm Vierna die Narben auf dem nackten Rücken ihres Bruders wahr, den Beweis ihres »einleuchtenden« Meinungsaustauschs. Im infraroten Spektrum waren die Peitschenstriemen deutlich zu sehen, Wärmespuren an den Stellen, wo die einzelnen Schichten der Haut weggerissen worden waren.

Vierna verstand, welchen Nutzen es hatte, ein Kind zu schlagen, besonders einen Jungen. Nur wenige männliche Drow hatten jemals eine Waffe gegen eine Frau erhoben, außer auf Befehl einer anderen Frau. »Wieviel verlieren wir?« fragte sich Vierna laut. »Wieviel mehr könnte so einer wie Drizzt ertragen?«

Als sie die Worte laut ausgesprochen hörte, verbannte Vierna diese blasphemischen Gedanken schnell aus ihrem Geist. Sie strebte das Amt einer Hohepriesterin der Spinnenkönigin, Lloth der Gnadenlosen, an. Solche Gedanken standen nicht in Einklang mit den Regeln ihrer Stellung. Sie warf ihrem Bruder einen ärgerlichen Blick zu, übertrug damit ihre Schuld und holte erneut ihr Bestrafungsinstrument hervor.

Sie würde Drizzt heute wieder für die entweihenden Gedanken auspeitschen müssen, die er in ihr entfacht hatte.

So setzte sich die Beziehung weitere fünf Jahre lang fort, eine Zeit, in der Drizzt die grundlegenden Lektionen des Lebens in der Drowgesellschaft lernte, während er endlos die Kapelle des Hauses Do'Urden reinigte. Vor dem Hintergrund der Herrschaft der weiblichen Drow (eine Lektion wurde immer mit Hilfe der bösen, schlangenköpfigen Peitsche verstärkt) waren die härtesten Unterrichtsstunden jene, die sich mit den Elfen der Oberfläche, den Feenwesen, beschäftigten. Böse Imperien spannen sich oft selbst in Netze des Hasses gegenüber erfundenen Feinden ein, und darin war niemand in der Geschichte der Welt besser als die Drow. Vom ersten Tage

an waren sie in der Lage gewesen, das gesprochene Wort zu verstehen. Drowkindern wurde beigebracht, daß alles, was in ihrem Leben falsch lief, den Oberflächenfeenwesen angelastet werden konnte.

Wann immer die Fortsätze von Viernas Peitsche in Drizzts Rücken einschnitten, schrie er nach dem Tod eines Feenwesens. Abhängiger Haß war selten eine vernünftige Gefühlsregung.

Teil 2

Der Waffenmeister

Leere Stunden, leere Tage.

Ich stelle fest, daß ich nur wenige Erinnerungen an diesen ersten Abschnitt meines Lebens habe, diese ersten sechzehn Jahre, in denen ich als Diener tätig war. Minuten verschmolzen zu Stunden, Stunden zu Tagen und so weiter, bis alles zusammen wie ein langer und trockener Augenblick erschien. Mehrere Male gelang es mir, auf die Galerie des Hauses Do'Urden hinauszugelangen und über die magischen Lichter von Menzoberranzan hinwegzuschauen. Bei all diesen heimlichen Ausflügen empfand ich Begeisterung wegen des anwachsenden und sich dann zerstreuenden Hitzelichts des Narbondel, der Zeitmessersäule. Im heutigen Rückblick darauf, auf diese langen Stunden, in denen ich beobachtete, wie das Leuchten des magischen Feuers langsam seinen Weg die Säule hinauf und dann wieder hinab nahm, bin ich erstaunt über die Leere meiner frühen Tage.

Ich erinnere mich deutlich an die Begeisterung, meine prickelnde Begeisterung, wann immer ich aus dem Haus gelangte und meinen Posten zur Beobachtung der Säule einnahm. So unbedeutend dieses kleine Abenteuer auch war, so befriedigend war es aber auch im Vergleich zu dem Rest meines Daseins.

Wann immer ich das Knallen einer Peitsche höre, sendet eine andere Erinnerung - mehr ein Gefühl als wirklich eine Erinnerung -Schauer über meinen Rücken. Der schreckenerregende Ruck und die darauffolgende Betäubung

durch diese schlangenköpfigen Waffen ist nichts, was irgend jemand schnell vergessen könnte. Sie greifen unter deine Haut und senden Wellen magischer Energie durch deinen Körper, Wellen, die deine Muskeln zucken und sich über die Maßen anspannen lassen.

Dennoch war ich glücklicher dran als die meisten. Meine Schwester Vierna stand kurz vor ihrer Ernennung zur Hohepriesterin, als sie die Aufgabe meiner Erziehung zugewiesen bekam, und befand sich in einer Phase ihres Lebens, in der sie über bei weitem mehr Energie verfügte, als für diese Aufgabe nötig war. Vielleicht war an diesen zehn Jahren unter ihrer Obhut doch mehr, als ich mir jetzt noch in Erinnerung rufen kann. Vierna zeigte niemals die ausgeprägte Bösartigkeit unserer Mutter - oder gar unserer ältesten Schwester Briza. Vielleicht gab es gute Zeiten in der Abgeschiedenheit der Hauskapelle. Möglicherweise zeigte Vierna ihrem Kindbruder gegenüber eher ihre sanfte Seite.

Vielleicht aber auch nicht. Obwohl ich Vierna als die freundlichste meiner Schwestern bezeichne, dringen auch ihre Worte so sicher wie die Worte jeder anderen Priesterin Menzoberranzans in die Venen der Lloth. Es erscheint mir unwahrscheinlich, daß sie ihr Streben nach der Hohepriesterschaft nur für ein Kind, nur für ein männliches Kind, aufgegeben haben sollte.

Ob es in diesen Jahren wirklich auch Freude gegeben hat, unter den unerbittlichen Attacken der Bösartigkeit Menzoberranzans getrübte Freuden, oder ob diese früheste Phase meines Lebens eher noch schmerzerfüllter war als die folgenden Jahre - so schmerzerfüllt, daß mein Geist die Erinnerung verdrängt -, weiß ich nicht mehr genau. Und was alle meine Bemühungen betrifft, so kann ich mich nicht daran erinnern.

Mehr Kenntnis habe ich von den folgenden sechs Jahren, aber die hervorstechendste Erinnerung der Zeit, die ich als

Diener des Hofes der Oberin Malice verbrachte, ist - neben den heimlichen Ausflügen außerhalb des Hauses - das Bild meiner eigenen Füße. Ein Prinzenfürst darf niemals seinen Blick heben.

Drizzt Do'Urden

»Zweihänder«

Drizzt reagierte sofort auf den Ruf an die Seite seiner Mutter Oberin, und dieses Mal mußte ihn Briza nicht wie sonst mit der Peitsche zur Eile antreiben. Wie oft schon hatte er den Stachel dieser gefürchteten Waffe zu spüren bekommen! Aber Drizzt hegte keine Rachegedanken gegen seine bösartige älteste Schwester. Aufgrund all der Regeln, die man ihm beigebracht hatte, fürchtete er die Konsequenzen, wenn er sie - oder eine andere Frau - anrühren würde. Er fürchtete sie viel zu sehr, um solche Gedanken zu hegen.

»Wißt Ihr, welche Bedeutung dieser Tag hat?« fragte Malice ihn, als er an der Seite ihres großen Thrones in dem verdunkelten Vorraum der Kapelle erschien.

»Nein, Mutter Oberin«, antwortete Drizzt und hielt seinen Blick unbewußt auf seine Zehen gerichtet. Ein resigniertes Seufzen stieg in seiner Kehle auf, als er den ständigen Anblick seiner eigenen Füße bemerkte. Es mußte mehr im Leben geben als blanken Fels und zehn wackelnde Zehen, dachte er.

Er schlüpfte mit einem Fuß aus seinem niedrigen Schuh und begann auf dem Felsenboden herumzukritzeln. Die Körperwärme hinterließ wahrnehmbare Spuren im infraroten Spektrum, und Drizzt war schnell und wendig genug, einfache Zeichnungen auszuführen, bevor die anfänglichen Linien abgekühlt waren.

»Sechzehn Jahre«, sagte die Oberin Malice zu ihm. »Ihr atmet die Luft Menzoberranzans schon sechzehn Jahre lang. Eine wichtige Phase Eures Lebens ist vorbei.«

Drizzt reagierte nicht, denn er sah keine Wichtigkeit oder Bedeutung in dieser Erklärung. Sein Leben bestand aus endloser und unwandelbarer Routine. Ein Tag, sechzehn Jahre - welchen Unterschied machte das? Wenn seine Mutter den Dingen, die er seit seiner frühesten Erinnerung durchlaufen hatte, Bedeutung beimaß, dann erschauderte Drizzt bei dem Gedanken, was die nächsten Jahrzehnte wohl für ihn bereithalten würden. Er hatte sein Bild einer Drow mit runden Schultern - Briza -, die von einer riesigen Viper von hinten gebissen wurde, fast beendet.

»Seht mich an«, befahl Malice.

Drizzt fühlte sich unsicher. Einmal hatte er aus einer ganz natürlichen Regung heraus einen Menschen, mit dem er gesprochen hatte, angesehen, und Briza hatte nicht gezögert, diesen Naturtrieb aus ihm herauszuprügeln. Die Aufgabe eines Fürstenprinzen war die Knechtschaft, und die einzigen Augen, denen zu begegnen die Augen eines Fürstenprinzen wert waren, waren die der Kreaturen, die über den Felsenboden huschten - außer den Augen einer Spinne natürlich. Drizzt mußte seinen Blick abwenden, wann immer eines dieser achtbeinigen Wesen in sein Blickfeld krabbelte. Spinnen waren zu gut für einen Fürstenprinzen.

»Seht mich an«, sagte Malice erneut, und ihr Ton ließ aufkommende Ungeduld erkennen. Drizzt hatte die Ausbrüche schon vorher erlebt, den unglaublich abscheulichen Zorn, der alles und jeden aus dem Weg scheuchte. Selbst Briza, die so prahlerisch und grausam war, versteckte sich schnell, wenn die Mutter Oberin böse wurde. Drizzt zwang seinen Blick zögernd nach oben und erblickte flüchtig die schwarzen Gewänder seiner Mutter, die, seinem Blickwinkel nach zu urteilen, das vertraute Spinnenmuster auf der Rückseite und an den Seiten

aufwiesen. Während er jeden Zentimeter des Stoffes betrachtete, erwartete er jeden Moment einen Schlag auf den Kopf oder ein Zurren am Rücken - Briza stand hinter ihm, die schlangenköpfige Peitsche immer greifbar.

Dann sah er sie, die mächtige Oberin Malice Do'Urden, ihre hitzeempfindenden Augen rot leuchtend und ihr Gesicht kühl, ohne Anzeichen ärgerlicher Hitze. Drizzt blieb verkrampft, denn er erwartete noch immer einen Schlag als Bestrafung.

»Eure Zeit als Fürstenprinz ist beendet«, erklärte Malice. »Ihr seid nun der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden und erhaltet alle...«

Drizzts Blick glitt wieder unbewußt zu Boden.

»Seht mich an!« schrie seine Mutter in plötzlicher Wut.

Erschrocken richtete Drizzt seinen Blick schnell zurück auf ihr Gesicht, das nun heiß und rot erglühte. Am Rande seines Blickfeldes nahm er die flimmernde Hitze von Malices schwingender Hand wahr, aber er war nicht so dumm zu versuchen, dem Schlag auszuweichen. Dann lag er auf dem Boden, und eine Seite seines Gesichts wurde blau.

Noch im Fall war Drizzt jedoch wachsam und klug genug, seinen Blick weiterhin dem der Oberin Malice darzubieten.

»Kein Diener mehr!« grollte die Mutter Oberin. »Weiterhin so zu handeln würde Schande über die Familie bringen.« Sie ergriff Drizzt an der Kehle und zog ihn grob vor ihre Füße. »Wenn Ihr dem Hause Do'Urden Schande bereitet«, versprach sie, »werde ich Euch Nadeln in Eure purpurfarbenen Augen stechen.« Drizzt blinzelte nicht. In den sechs Jahren, seit Vierna die Obhut über ihn abgegeben und ihn in die Knechtschaft für die ganze Familie entlassen hatte, war ihm die Oberin Malice vertraut genug geworden, um all die subtilen Beiklänge ihrer Drohungen zu verstehen. Sie war seine Mutter - wofür auch immer das gut sein sollte -, aber Drizzt zweifelte

nicht daran, daß es ihr Spaß machen würde, tatsächlich Nadeln in seine Augen zu stechen.

»Er ist anders«, sagte Vierna, »und nicht nur in Hinsicht auf die Schattierung seiner Augen.«

»In welcher Hinsicht noch?« fragte Zaknafein, der versuchte, seine Neugier auf professioneller Ebene zu halten. Zak hatte Vierna schon immer lieber gemocht als die anderen, aber sie war kürzlich zur Hohepriesterin geweiht worden und seitdem zu sehr auf ihr eigenes Bestes bedacht.

Vierna verlangsamte ihren Schritt - die Tür zum Vorraum der Kapelle war jetzt in Sicht. »Das ist schwer zu sagen«, gab sie zu. »Drizzt ist genauso intelligent wie jeder andere Junge, den ich je kennengelernt habe. Er beherrschte die Schwerelosigkeit bereits im Alter von fünf Jahren. Aber nachdem er Fürstenprinz geworden war, brauchte es Wochen der Bestrafung, ihm die Pflicht nahezubringen, den Blick gesenkt zu halten, als ob so eine simple Handlung bei seiner Veranlagung unnatürlich wäre.«

Zaknafein blieb stehen und ließ Vierna vorausgehen. »Unnatürlich?« flüsterte er leise und dachte über den tieferen Sinn von Viernas Beobachtungen nach. Es war vielleicht ungewöhnlich für einen Drow, aber genau das, was Zaknafein von einem Kind seiner Lenden erwarten - und erhoffen -würde.

Er trat hinter Vierna in den lichtlosen Vorraum. Malice saß wie immer auf ihrem Thron am Kopf des Spinnengötzenbildes, aber alle anderen Stühle im Raum waren an die Wände geschoben worden, und das, obwohl die ganze Familie anwesend war. Dies sollte eine formelle Zusammenkunft sein, wie Zak feststellte, denn nur der Mutter Oberin wurde die Bequemlichkeit eines Sitzplatzes zugestanden.

»Oberin Malice«, begann Vierna mit ihrer überaus ehrerbietigen Stimme, »ich bringe Euch Zaknafein, wie Ihr es verlangtet.« Zak schloß zu Vierna auf und nickte Malice zu,

aber seine Aufmerksamkeit war mehr auf den jüngsten Do'Urden gerichtet, der nackt bis zur Taille an der Seite der Mutter Oberin stand.

Malice erhob eine Hand, um die anderen zum Schweigen zu bringen, und gab dann Briza, die einen Hauspiwafwi trug, das Zeichen fortzufahren.

Ein Ausdruck des Stolzes erhellte das kindliche Gesicht Drizzts, als Briza, die die geeigneten Beschwörungen intonierte, den magischen Umhang, schwarz, doch von purpurfarbenen und roten Streifen durchzogen, um seine Schultern legte.

»Ich grüße Euch, Zaknafein Do'Urden«, sagte Drizzt herzlich, während alle im Raum ihn mit verdutzten Blicken bedachten. Die Oberin Malice hatte ihm nicht gestattet zu sprechen. Er hatte noch nicht einmal ihre Erlaubnis erbeten.

»Ich bin Drizzt, der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden, nicht mehr der Fürstenprinz. Ich darf Euch nun ansehen - ich meine, Eure Augen und nicht mehr nur Eure Schuhe. Meine Mutter hat es mir gesagt.« Drizzts Lächeln verschwand, als er aufschaute und das gefährliche Stirnrunzeln der Oberin Malice bemerkte.

Vierna stand da, als wäre sie zu Stein geworden, ihr Kinn hing herab, und ihre Augen waren ungläubig geöffnet.

Auch Zak war erstaunt, aber auf andere Art. Er hob eine Hand, um sich die Lippen zuzuhalten, damit sie sich nicht zu einem Lächeln verziehen konnten, das unweigerlich in einem markerschütternden Lachen Ausbruch gefunden hätte. Zak konnte sich nicht erinnern, wann er das Gesicht der Mutter Oberin das letzte Mal so unendlich verblüfft gesehen hatte.

Briza, die auf ihrem üblichen Platz hinter Malice stand, spielte mit ihrer Peitsche, zu verwirrt vom Handeln ihres kleinen Bruders, als daß sie auch nur gewußt hätte, was in den Neun Höllen sie tun sollte. Das war ein Anfang, wie Zak

wußte, denn Malices älteste Tochter zögerte selten, wenn Bestrafung angezeigt war.

An der Seite der Oberin, aber nun bescheiden einen Schritt entfernt, wurde Drizzt ruhig und stand vollkommen still, während er sich auf die Lippe biß. Zak konnte jedoch erkennen, daß das Lächeln in den Augen des jungen Drow bestehenblieb. Drizzts Formwidrigkeit und Mißachtung der Stellung war mehr gewesen als nur ein unbewußter Versprecher und mehr als die Unschuld der Unerfahrenheit.

Der Waffenmeister trat einen großen Schritt vor, um die Aufmerksamkeit der Mutter Oberin von Drizzt abzulenken. »Der Zweitgeborene?« fragte er und klang überrascht, um sowohl Drizzts anwachsenden Stolz gebührend zu beachten, als auch Malice zu beschwichtigen und abzulenken. »Dann wird es Zeit für Euch, ausgebildet zu werden.«

Malice ließ ihren Ärger verfliegen - ein seltenes Ereignis. »Euch obliegen nur die grundsätzlichen Dinge, Zaknafein. Wenn Drizzt Nalfein ersetzen soll, wird sein Platz in der Akademie in Sorcere sein. Also wird der Großteil seiner Vorbereitung und seiner, wenn auch begrenzten, Kenntnisnahme der magischen Künste Rizzen zufallen.«

»Seid Ihr so sicher, daß die Zauberei sein Schicksal ist?« fragte Zak schnell.

»Er scheint intelligent zu sein«, antwortete Malice. Sie warf Drizzt einen ärgerlichen Blick zu. »Zumindest manchmal. Vierna berichtete von großen Fortschritten in bezug auf die Kontrolle seiner angeborenen Kräfte. Unser Haus braucht einen neuen Zauberer«, murrte Malice, die sich daran erinnerte, wie stolz die Oberin Baenre auf ihren Sohn, den Zauberer und Erzmagier der Stadt, war. Malices Treffen mit der Ersten Mutter Oberin von Menzoberranzan war bereits sechzehn Jahre her, aber sie hatte niemals auch nur das kleinste Detail dieser

Begegnung vergessen. »Sorcere erscheint mir für ihn natürlich.«

Zak entnahm seiner Halsbörse eine flache Münze, warf sie mit einer Drehung hoch und fing sie aus der Luft auf.

»Wollen wir es ausprobieren?« fragte er.

»Wie Ihr wollt«, stimmte Malice zu, die es nicht überraschte, daß Zak beweisen wollte, daß sie im Unrecht war. Zak hielt nur wenig von der Zauberei und zog das Heft einer Klinge den kristallenen Bestandteilen eines Blitzstrahls vor.

Zak stellte sich vor Drizzt und gab ihm die Münze. »Werft sie hoch.«

Drizzt zuckte mit den Achseln und fragte sich, was diese Unterhaltung voller Andeutungen zwischen seiner Mutter und dem Waffenmeister zu bedeuten hatte. Bis jetzt hatte er weder etwas darüber gehört, daß irgendeine zukünftige Tätigkeit für ihn geplant war, noch über diesen Ort namens Sorcere. Er ließ die Münze auf die Spitze seines Zeigefingers gleiten, schnipste sie mit dem Daumen in die Luft und fing sie geschickt wieder auf. Dann hielt er sie Zak hin und sah den Waffenmeister verwirrt an, als wollte er fragen, was denn so wichtig sei an einer so leichten Aufgabe.

Anstatt die Münze entgegenzunehmen, zog der Waffenmeister eine weitere aus seiner Halsbörse. »Versucht es mit beiden Händen«, sagte er zu Drizzt und gab ihm die Münze.

Drizzt zuckte erneut mit den Achseln, und mit einer einzigen leichten Bewegung warf er die Münzen hoch und fing sie wieder auf.

Zak sah die Oberin Malice an. Jeder Drow hätte dieses Kunststück ausführen können, aber die Leichtigkeit, mit der Drizzt die Münzen aufgefangen hatte, war vergnüglich anzusehen. Mit einem verschmitzten Blick zu der Oberin holte Zak zwei weitere Münzen hervor. »Legt zwei übereinander auf

jede Hand und werft sie alle vier zusammen hoch«, instruierte er Drizzt.

Vier Münzen flogen in die Luft. Vier Münzen wurden aufgefangen. Die einzigen Teile von Drizzts Körper, die sich überhaupt bewegt hatten, waren seine Arme. »Zweihänder«, sagte Zak zu Malice. »Er ist ein Kämpfer. Er gehört nach Melee-Mathere.«

»Ich habe auch Zauberer solche Kunststücke vollführen sehen«, erwiderte Malice, die über den zufriedenen Ausdruck auf dem Gesicht des lästigen Waffenmeisters nicht besonders begeistert war. Zak war einst Malices ernannter Ehemann gewesen, und sehr oft seit dieser fernen Zeit nahm sie ihn als Liebhaber. Sein Können und seine Behendigkeit beschränkten sich nicht nur auf den Gebrauch der Waffen. Aber zusammen mit den Freuden, die Zaknafein Malice bereitete, sinnliche Fertigkeiten, die Malice dazu gebracht hatten, Zaks Leben bei mehr als einem Dutzend Gelegenheiten zu verschonen, bereitete er ihr auch eine Menge Kopfzerbrechen. Er war der fähigste Waffenmeister Menzoberranzans, eine weitere Tatsache, die Malice nicht ignorieren konnte, aber seine Geringschätzung, wenn nicht sogar Verachtung der Spinnenkönigin gegenüber hatte das Haus Do'Urden schon oft in Schwierigkeiten gebracht.

Zak gab Drizzt zwei weitere Münzen. Drizzt, der jetzt Spaß an dem Spiel hatte, setzte sie in Bewegung. Sechs Münzen flogen in die Luft. Sechs fielen herab, von denen je drei korrekt in jeder Hand landeten.

»Zweihänder«, sagte Zak noch eindringlicher. Die Oberin Malice hieß ihn fortfahren, denn sie konnte die Anmut der Darbietung ihres jüngsten Sohnes nicht leugnen.

»Könnt Ihr es noch einmal schaffen?« fragte Zak Drizzt.

Schon bald hatte Drizzt die Münzen auf die Spitzen seiner Zeigefinger gelegt, wobei beide Hände unabhängig

voneinander agierten, und war bereit, sie hochzuwerfen. In diesem Moment hieß ihn Zak innehalten und zog vier weitere Münzen heraus, mit denen zusammen jeder Stapel jetzt fünf Münzen zählte. Zak wartete einen Moment, um die Konzentration des jungen Drow zu beobachten (und auch, um seine Hände über die Münzen zu halten und damit sicherzugehen, daß sie durch die Wärme seines Körpers genug glänzten, damit Drizzt sie im Flug gut sehen konnte).

»Fangt sie alle auf, Zweitgeborener«, sagte er mit angemessenem Ernst. »Fangt sie alle auf, oder Ihr werdet in Sorcere, der Schule der Magie, landen. Dort gehört Ihr nicht hin!«

Noch immer hatte Drizzt nur eine vage Vorstellung von dem, was Zak meinte, aber er konnte aus der Eindringlichkeit des Waffenmeisters ersehen, daß es wichtig sein mußte. Er atmete tief ein, um sich zu sammeln, und warf dann die Münzen in die Luft. Er registrierte ihren Glanz sehr schnell, wobei er jedes einzelne Detail wahrnahm. Die ersten zwei Münzen fielen leicht in seine Hand, aber Drizzt bemerkte, daß die restlichen zu stark verstreut angeordnet waren, als daß sie in einer Linie in seine Hand gefallen wären. Drizzt handelte sofort, indem er einen geschlossenen Kreis vollführte, wobei seine Hände als ein nicht zu entwirrendes Durcheinander von Bewegung erschienen. Dann richtete er sich plötzlich auf und stellte sich vor Zak. Seine Hände hatte er zu Fäusten geballt an die Seite gelegt, und sein Gesicht zeigte einen grimmigen Ausdruck.

Zak und die Oberin Malice wechselten Blicke und waren sich beide nicht ganz sicher, was geschehen war.

Drizzt hielt Zak seine Fäuste hin und öffnete sie langsam während sich ein vertrauensvolles Lächeln auf seinem kindlichen Gesicht ausbreitete.

Fünf Münzen in jeder Hand.

Zak stieß einen leisen Pfiff aus. Es hatte ihn ein Dutzend Versuche gekostet, diese Übung mit zehn Münzen auszuführen. Er ging zur Oberin Malice.

»Zweihänder«, sagte er zum dritten Mal. »Er ist ein Kämpfer, und ich habe keine Münzen mehr.«

»Wie viele hat er geschafft?« flüsterte Malice, die offensichtlich gegen ihren Willen beeindruckt war.

»Wie viele konnten wir zustande bringen?« gab Zaknafein mit triumphierendem Lächeln zurück.

Die Oberin Malice kicherte laut los und schüttelte den Kopf. Sie hatte gewünscht, daß Drizzt Nalfein als Zauberer ersetzen sollte, aber ihr eigensinniger Waffenmeister hatte ihren Plan wie immer durchkreuzt. »Sehr gut, Zaknafein«, sagte sie und gestand damit ihre Niederlage ein. »Der Zweitgeborene ist ein Kämpfer.«

Zak nickte und ging zurück zu Drizzt.

»Um vielleicht eines Tages Waffenmeister des Hauses Do'Urden zu sein«, fügte die Oberin Malice an Zaks Rücken gewandt hinzu. Ihr Sarkasmus ließ Zak innehalten, und er sah sie über seine Schulter hinweg an.

»Könnten wir bei ihm weniger erwarten?« fuhr die Oberin Malice mit verzerrtem Gesicht fort.

Rizzen, das gegenwärtige Oberhaupt der Familie, scharrte unbehaglich mit den Füßen. Er wußte wie jeder andere - selbst die Sklaven des Hauses Do'Urden - auch, daß Drizzt nicht sein Kind war.

»Drei Räume?« fragte Drizzt, als er und Zak die große Übungshalle am südlichsten Ende des Do'Urden-Komplexes betraten. Kugeln vielfarbigen magischen Lichts waren den ganzen hohen Felsenraum entlang in Abständen angeordnet, die das Ganze in ein behagliches mattes Licht hüllten. Die Halle hatte nur drei Türen: eine nach Osten, die zu einem

äußeren Raum führte, der dann wiederum auf die Galerie des Hauses führte; eine direkt gegenüber von Drizzt, an der Südwand, die in den letzten Raum des Hauses führte; und jene am Haupteingang, die sie gerade passiert hatten. Drizzt erkannte aufgrund der vielen Schlösser, die Zak hinter ihnen sicherte, daß er diesen Weg nicht oft zurückgehen würde.

»Ein Raum«, berichtigte Zak.

»Aber zwei weitere Türen«, argumentierte Drizzt und sah sich den Raum an. »Ohne Schlösser.«

»Aber ihre Schlösser sind aus gesundem Menschenverstand gemacht«, korrigierte Zak. »Diese Tür«, fuhr er fort und zeigte nach Süden, »führt zu meinen Privaträumen. Ihr solltet Euch nicht wünschen, daß ich Euch jemals darin vorfinde. Die andere führt zum Taktikraum, der Kriegszeiten vorbehalten ist. Wenn Ihr Euch zu meiner Zufriedenheit entwickelt, nehme ich Euch vielleicht - wenn überhaupt - mit dort hinein. Aber dieser Tag ist Jahre entfernt, also betrachtet diese eine prächtige Halle...« - er streckte seinen Arm in weitem Bogen aus - »als Euer Heim.«

Drizzt sah sich nicht sehr begeistert um. Er hatte zu hoffen gewagt, daß diese Art Behandlung mit den Tagen als Fürstenprinz für ihn vorbei sei. Die Umgebung versetzte ihn jedoch in die Zeit vor den sechs Jahren Knechtschaft im Hause zurück, zu dem Jahrzehnt, in dem er mit Vierna in der Familienkapelle eingeschlossen gewesen war. Dieser Raum war noch nicht einmal so groß wie die Kapelle und zu abgeschlossen für die Neigungen des lebhaften jungen Drow. Seine nächste Frage kam murrend.

»Wo werde ich schlafen?«

»In Eurem Heim«, antwortete Zak nüchtern.

»Wo werde ich meine Mahlzeiten einnehmen?«

»In Eurem Heim.«

Drizzts Augen verengten sich zu Schlitzen, und sein Gesicht rötete sich vor glühender Hitze. »Wo werde ich...«, begann er eigensinnig und fest entschlossen, der Logik des Waffenmeisters entgegenzutreten.

»In Eurem Heim«, antwortete Zak in demselben gemessenen und getragenen Ton, bevor Drizzt den Gedanken zu Ende führen konnte. Drizzt stellte die Füße fest auf und kreuzte die Arme vor seiner Brust. »Das hört sich nicht gut an«, murrte er.

»Es muß sich nicht gut anhören«, murrte Zak zurück.

»Welchen Zweck hat es dann?« begann Drizzt. »Ihr reißt mich fort von meiner Mutter...«

»Ihr werdet sie Oberin Malice nennen«, warnte Zak. »Ihr werdet sie immer Oberin Malice nennen.«

»Von meiner Mutter...«

Zaks nächste Unterbrechung erfolgte nicht in Form von Worten, sondern in Form eines Aufschwungs seiner geballten Faust. Drizzt erwachte ungefähr ungefähr zwanzig Minuten später.

»Die erste Lektion«, erklärte Zak, der ein paar Fuß entfernt lässig an der Wand lehnte. »Zu Eurem eigenen Besten. Ihr werdet sie immer Oberin Malice nennen.«

Drizzt rollte sich auf die Seite und versuchte, sich auf die Ellenbogen aufzustützen, merkte aber, daß sich sein Kopf drehte, sobald er ihn vom schwarzen rauhen Boden hob. Zak ergriff ihn und zog ihn auf die Füße.

»Das ist nicht so leicht, wie Münzen aufzufangen«, bemerkte der Waffenmeister.

»Was?«

»Einen Schlag abzuwehren.«

»Welchen Schlag?«

»Stimmt einfach zu, eigensinniges Kind.«

»Zweitgeborener!« korrigierte Drizzt, immer noch murrend und die Arme abwehrend über der Brust verschränkt.

Zak ballte an seiner Seite die Faust, ein nicht allzu verborgenes Argument, das Drizzt nicht übersah. »Braucht Ihr noch ein Nickerchen?« fragte der Waffenmeister ruhig.

»Zweitgeborene können noch Kinder sein«, räumte Drizzt weise ein. Zak schüttelte ungläubig den Kopf. Das konnte interessant werden. »Vielleicht findet Ihr es hier noch sehr vergnüglich«, sagte er und führte Drizzt zu einem langen, dicken und vielfarbigen (obwohl die meisten Farben dunkel waren) geschmückten Vorhang. »Aber nur, wenn Ihr lernt, Eure flinke Zunge im Zaum zu halten.« Ein heftiger Ruck ließ den Vorhang fallen und gab die prächtigsten Waffen frei, die der junge Drow (wie auch viele ältere Drow) je gesehen hatte. Stangenwaffen vieler Arten, Schwerter, Äxte, Hämmer und jede andere Art Waffe, die sich Drizzt vorstellen konnte -und viele, die er sich niemals erträumt hätte -, lagen sorgfältig aufgereiht vor ihm. »Seht sie Euch genau an«, wies Zak ihn an. »Nehmt Euch Zeit und erfreut Euch daran. Findet heraus, welche Euch am besten in der Hand liegt, und folgt gehorsam den Befehlen Eures Verstandes. Wenn wir am Ende sind, werdet Ihr jede von ihnen als vertrauenswürdigen Begleiter kennengelernt haben.«

Mit großen Augen schritt Drizzt die Reihe ab, wobei er den gesamten Ort und die Möglichkeiten, die diese Erfahrung bot, in einem völlig neuen Licht sah. In seinem ganzen jungen Leben, ‚in sechzehn Jahren, war sein schlimmster Feind die Langeweile gewesen. Nun schien es, als hätte Drizzt Waffen zum Kampf gegen diesen Feind entdeckt. Zak ging zu der Tür zu seinen Privaträumen, denn er hielt es für besser, daß Drizzt in diesen ersten unbeholfenen Momenten mit der Handhabung neuer Waffen allein war.

An seiner Tür angekommen, hielt der Waffenmeister jedoch inne und sah zurück zu dem jungen Do'Urden. Drizzt schwang eine lange und schwere Hellebarde, die mehr als zweimal so groß war wie er, in einem langsamen Bogen. Bei allen Versuchen Drizzts, die Waffe unter Kontrolle zu halten, wirbelte die Wucht der Waffe seine kleine Gestalt sofort zu Boden.

Zak hörte sich kichern, aber sein Lachen erinnerte ihn nur an die schreckliche Realität seiner Pflicht. Er würde Drizzt ausbilden, wie er tausend andere junge Dunkelelfen vor ihm zu Kriegern ausgebildet hatte, und ihn auf die Proben der Akademie und auf das Leben im gefährlichen Menzoberranzan vorbereiten. Er würde Drizzt zum Killer ausbilden.

Wie diese Hülle im Vergleich zu dem Wesen des Jungen wirkte! dachte Zak. Drizzt lächelte zu leicht. Der Gedanke, daß er einem anderen Lebewesen ein Schwert ins Herz stoßen sollte, empörte Zaknafein. Dies war jedoch die Denkungsart der Drow, eine Denkungsart, der zu widerstehen Zak die ganzen vier Jahrhunderte seines Lebens nicht in der Lage gewesen war. Nachdem er seinen Blick von dem Schauspiel des Jungen beim Spiel losgerissen hatte, begab sich Zak in seinen Raum und schloß die Tür.

»Sind sie alle so?« fragte er in seinen fast leeren Raum hinein. »Besitzen alle Drowkinder solche Unschuld, ein so einfaches, unverdorbenes Lächeln, das die Häßlichkeit unserer Welt nicht überleben kann?« Zak trat an seinen kleinen Schreibtisch an der Seite des Raums und wollte den verdunkelnden Schatten von der beständig leuchtenden Keramikkugel nehmen, die als Lichtquelle für den Raum diente. Er änderte seine Meinung, als das Bild von Drizzts Freude an den Waffen beharrlich blieb, und ging statt dessen zu dem großen Bett gegenüber der Tür.

»Oder seid Ihr einzigartig, Drizzt Do'Urden?« fuhr er fort, als er sich auf das gepolsterte Bett fallen ließ. »Und wenn Ihr

so anders seid, was ist dann der Grund dafür? Das Blut, mein Blut, das durch Eure Adern fließt? Oder die Jahre, die Ihr mit Eurer Ziehmutter verbracht habt?«

Zak legte einen Arm über seine Augen und dachte über die vielen Fragen nach. Drizzt war anders als die anderen, wie er schließlich erkannte, aber er wußte nicht, ob er Vierna - oder sich selbst - dafür danken sollte.

Nach einer Weile übermannte ihn der Schlaf. Aber er brachte dem Waffenmeister wenig Erholung. Ein bekannter Traum erschien ihm, eine lebhafte Erinnerung, die niemals verblassen würde.

Zaknafein hörte wieder die Schreie der Kinder des Hauses DeVir, als die Krieger des Hauses Do'Urden - Krieger, die er selbst ausgebildet hatte - sie aufschlitzten.

»Er ist anders!« schrie Zak und sprang vom Bett herunter. Er wischte sich den kalten Schweiß vom Gesicht.

»Er ist anders.« Er mußte das glauben.

Dunkle Geheimnisse

»Wollt Ihr es wirklich versuchen?« fragte Masoj mit herablassender und ungläubiger Stimme.

Alton warf dem Schüler einen häßlichen Blick zu.

»Richtet Euren Ärger auf etwas anderes, Gesichtsloser«, sagte Masoj und wandte seinen Blick von dem vernarbten Gesicht seines Mentors ab. »Ich bin nicht die Ursache Eurer Enttäuschung. Die Frage war begründet.«

»Ihr lernt die magischen Künste bereits seit über einem Jahrzehnt«, erwiderte Alton. »Und noch immer fürchtet Ihr Euch, an der Seite eines Meisters von Sorcere die Unterwelt zu erforschen.«

»Neben einem wahren Meister hätte ich keine Angst«, wagte Masoj zu flüstern.

Alton ignorierte die Bemerkung wie so viele andere des Lehrlings Hun'ett in den letzten sechzehn Jahren. Masoj war Altons einzige Verbindung zur Außenwelt, und während er eine mächtige Familie hinter sich wußte, hatte Alton nur ihn.

Sie gingen durch die Tür des höchstgelegenen Raumes von Altons Vier-Zimmer-Wohnbereich. Nur eine einzige Kerze brannte dort, deren Licht von einer großen Anzahl dunkler Wandteppiche und der schwarzen Färbung der Steine und der Teppiche des Raums gedämpft wurde. Alton glitt auf einen Stuhl an der gegenüberliegenden Seite des kleinen runden Tisches und legte ein schweres Buch vor sich hin.

»Es ist ein Zauber, der besser Geistlichen überlassen bleiben sollte«, protestierte Masoj, der sich gegenüber dem Gesichtslosen niederließ. »Zauberer herrschen über die niederen Ebenen, die Toten bleiben den Geistlichen überlassen.«

Alton sah sich neugierig um und blickte Masoj, dessen Erscheinung im tanzenden Kerzenlicht noch grotesker erschien, dann stirnrunzelnd an. »Offensichtlich habe ich keinen Geistlichen zur Verfügung«, erklärte der Gesichtslose sarkastisch. »Wäre es Euch lieber, ich versuchte einen weiteren Bürgerlichen der Neun Höllen anzurufen?«

Masoj setzte sich mit einem Ruck zurück und schüttelte hilflos und eindringlich den Kopf. Alton hatte eine spitze Zunge. Vor einem Jahr hatte der Gesichtslose Antworten auf seine Fragen gesucht, indem er die Hilfe eines Eisteufels hinzugezogen hatte. Das ätherische Wesen hatte den Raum gefrieren lassen, bis er im infraroten Spektrum schwarz erschien, und hatte für eine alchimistische Ausrüstung die ehrenwerte Horde einer Mutter Oberin zerschlagen. Wenn Masoj nicht seine magische Katze zur Bekämpfung des Eisteufels herbeigerufen hätte, wären weder er noch Alton lebend aus dem Raum entkommen.

»Sehr gut«, sagte Masoj nicht sehr überzeugt und verschränkte die Arme auf dem Tisch vor sich. »Beschwört Euren Geist und findet Eure Antworten.«

Alton entging das unfreiwillige Erschauern nicht, das sich in den Bewegungen von Masojs Kleidung fortsetzte. Er sah den Schüler einen Moment lang an und fuhr dann mit seinen Vorbereitungen fort.

Als Alton seine Vorbereitungen fast beendet hatte, griff Masoj instinktiv mit einer Hand in seine Tasche, nach der Onyxfigur der jagenden Katze, die er an dem Tag bekommen hatte, als Alton die Identität des Gesichtslosen annahm. Die kleine Statue war mit einem starken Dweomer versehen, der es ihrem Besitzer ermöglichte, einen mächtigen Panther zu Hilfe rufen zu können. Masoj hatte kaum Gebrauch davon gemacht, denn er wußte noch nicht genug über die Beschränkungen und potentiellen Gefahren des Dweomer. »Nur, wenn es nötig ist«, erinnerte sich Masoj leise, als er den Gegenstand in seiner

Hand spürte. Warum war es immer dann nötig, wenn er mit Alton zusammen war? fragte sich der Lehrling.

Trotz seines forschen Auftretens teilte Alton dieses Mal insgeheim die Besorgnis Masojs. Die Geister der Toten waren nicht so zerstörerisch wie die Bürger der niederen Ebenen, aber sie konnten noch grausamer und erfinderischer in ihren Folterungsmethoden sein.

Alton brauchte jedoch seine Antwort. Mehr als anderthalb Jahrzehnte lang hatte er seine Informationen auf konventionellen Wegen zu erlangen versucht, durch das Befragen von Meistern und Schülern - sicherlich auf umständliche Art -über die Einzelheiten bezüglich des Untergangs des Hauses DeVir. Viele kannten die Gerüchte dieser ereignisreichen Nacht. Einige wußten sogar Einzelheiten über die Kampfmethoden, die vom siegreichen Haus angewandt worden waren.

Niemand wollte jedoch den Namen des fraglichen Hauses nennen. In Menzoberranzan äußerte man ohne ausreichende unwiderlegbare Beweise, mit denen man das Herrschende Konzil zu einer gemeinsamen Aktion gegen den Beschuldigten veranlassen konnte, nichts, was einer Beschuldigung gleichkam, auch wenn eine bestimmte Vermutung allgemein geteilt wurde. Wenn der Angriff eines Hauses fehlschlug und entdeckt wurde, zog es sich den Zorn ganz Menzoberranzans zu, bis der Familienname ausgelöscht wurde. Aber im Falle eines erfolgreich ausgeführten Angriffs wie dem, der das Haus DeVir zu Fall brachte, war ein Ankläger derjenige, der am ehesten am falschen Ende einer schlangenköpfigen Peitsche endete.

Öffentliche Bestürzung brachte das Rad der Justiz in der Stadt der Drow vielleicht eher in Bewegung als irgendwelche ehrenhaften Richtlinien. Alton suchte nun nach anderen Mitteln für die Lösung seines Problems. Zuerst hatte er es mit den niederen Ebenen versucht, mit dem Eisteufel, mit

verhängnisvoller Wirkung. Nun besaß Alton einen Gegenstand, der seinen Enttäuschungen ein Ende setzen konnte: ein dickes Buch, das von einem Zauberer der Oberflächenwelt geschrieben worden war. In der Hierarchie der Drow handelten nur die Priesterinnen der Lloth mit dem Reich der Toten, aber in anderen Gesellschaften beschäftigten sich auch die Zauberer mit der geistigen Welt. Alton hatte das Buch in der Bücherei von Sorcere gefunden und hatte es geschafft, seiner Meinung nach genug daraus zu übersetzen, um einen geistigen Kontakt herzustellen.

Er verschlang seine Hände ineinander, öffnete das Buch eifrig an der markierten Stelle und prüfte die Zauberformel ein letztes Mal. »Seid Ihr bereit?« fragte er Masoj.

»Nein.«

Alton ignorierte den nie endenwollenden Sarkasmus des Schülers und legte seine Hände flach auf den Tisch. Langsam sank er in die tiefste meditative Trance seines Lebens.

»*Fey innad...*« Er hielt inne und räusperte sich verlegen. Masoj erkannte den Fehler, obwohl er sich die Zauberformel nicht genauer angesehen hatte.

»*Fey innuad de-min...*« Alton hielt erneut inne.

»Lloth sei mit uns«, murrte Masoj leise.

Alton riß die Augen weit auf und sah den Schüler böse an. »Das ist eine Übersetzung«, knurrte er. »Aus der fremden Sprache eines menschlichen Zauberers.«

»Kauderwelsch«, gab Masoj zurück.

»Vor mir liegt das persönliche Zauberbuch eines Zauberers der Oberflächenwelt«, sagte Alton ruhig, »eines Erzmagiers, laut einer Notiz des Ork-Diebs, der es gestohlen und unseren Agenten verkauft hat.« Er setzte sich wieder auf und schüttelte seinen kahlen Kopf in dem Versuch, in die Tiefen seiner Trance zurückzukehren.

»Ein einfacher, dummer Ork hat es geschafft, einem Erzmagier sein Zauberbuch zu stehlen«, flüsterte Masoj, und die Absurdität dieser Feststellung sprach für sich selbst.

»Der Zauberer war tot!« grollte Alton. »Das Buch ist authentisch!«

»Wer hat es übersetzt?« erwiderte Masoj ruhig.

Alton weigerte sich, weitere Argumente anzuhören. Den selbstgefälligen Ausdruck auf Masojs Gesicht ignorierend, begann er erneut.

»Fey innuaä de-min de-sul de-ket.«

Masoj schaltete ab und versuchte, sich eine Lektion aus einer seiner Unterrichtsstunden in Erinnerung zu rufen, in der Hoffnung, daß sein Kichern Alton nicht stören würde. Er glaubte keinen Moment, daß sich Altons Versuch als erfolgreich erweisen würde, aber er wollte ihn nicht wieder zum Stottern bringen und die ganze lächerliche Beschwörung erneut über sich ergehen lassen.

Kurze Zeit später, als Masoj Altons erstauntes Flüstern »Oberin Ginafae?« hörte, richtete er seine Aufmerksamkeit schnell wieder auf die Ereignisse vor ihm.

Immerhin erschien tatsächlich eine ungewöhnliche Kugel grün gefärbten Rauchs über der Kerzenflamme und nahm allmählich eine bestimmte Form an.

»Oberin Ginafae!« hauchte Alton erneut, als die Beschwörung beendet war. Vor ihm schwebte unzweifelhaft das Bild des Gesichtes seiner toten Mutter.

Der Geist sah sich verwirrt im Raum um. »Wer seid Ihr?« fragte er schließlich.

»Ich bin Alton. Alton DeVir, Euer Sohn.«

»Sohn?« fragte der Geist.

»Euer Kind.«

»Ich kann mich an kein so häßliches Kind erinnern.«

»Eine Maske«, erwiderte Alton schnell. Er sah zurück zu Masoj und erwartete ein Kichern. Wenn Masoj vorher auch mit Alton geschimpft und an ihm gezweifelt hatte, so zeigte er jetzt jedoch nur noch ehrlichen Respekt.

Lächelnd fuhr Alton fort. »Es ist nur eine Maske, damit ich mich in der Stadt frei bewegen und mich an unseren Feinden rächen kann!«

»Welche Stadt?«

»Menzoberranzan natürlich.«

Noch immer schien der Geist nicht zu verstehen.

»Seid Ihr Ginafae?« drängte Alton. »Die Oberin Ginafae DeVir?« Die Konturen des Geistes verzogen sich zu einem ärgerlichen Stirnrunzeln, als er über die Frage nachdachte. »Ich war es... denke ich.«

»Die Mutter Oberin des Hauses DeVir, des Vierten Hauses von Menzoberranzan«, drängte Alton und wurde aufgeregter. »Eine Hohepriesterin der Lloth.«

Die Erwähnung der Spinnenkönigin ließ den Geist zusammenzucken. »O nein!« rief er abwehrend. Ginafae erinnerte sich nun. »Das hättet Ihr nicht tun sollen, mein häßlicher Sohn!«

»Es ist nur eine Maske«, unterbrach Alton sie.

»Ich muß Euch verlassen«, fuhr Ginafaes Geist fort und sah sich unruhig um. »Ihr müßt mich freigeben!«

»Aber ich brauche einige Auskünfte von Euch, Oberin Ginafae.«

»Nennt mich nicht so!« schrie der Geist. »Ihr versteht nicht! Ich besitze nicht die Gunst der Lloth...«

»Welch ein Unglück«, flüsterte Masoj spontan und kaum überrascht. »Nur eine Antwort!« bat Alton, der nicht noch eine weitere Gelegenheit, die Identität seiner Feinde zu erfahren, verstreichen lassen wollte.

»Schnell!« schrie der Geist.

»Nennt mir das Haus, das DeVir vernichtet hat.«

»Das Haus?« grübelte Ginafae. »Ja, ich erinnere mich an diese grausame Nacht. Es war das Haus...«

Die Rauchkugel dampfte und verformte sich, wodurch Ginafaes Bild verzerrt wurde und ihre nächsten Worte als unverständliches Kauderwelsch hervorkamen.

Alton sprang auf die Füße. »Nein!« schrie er. »Ihr müßt es mir sagen! Wer sind meine Feinde?«

»Würdet Ihr mich als Feind ansehen?« sagte das Geisterbild mit einer Stimme, die sich völlig von der unterschied, die es vorher benutzt hatte, ein Tonfall reiner Macht, der Alton erblassen ließ. Das Bild drehte und verwandelte sich, wurde zu etwas Häßlichem, häßlicher als Alton. Häßlicher als alles je Dagewesene auf der materiellen Ebene.

Alton war sicherlich kein Priester, und er wußte von der Religion der Drow nicht mehr als die grundlegenden Dogmen, die die männlichen Mitglieder des Volkes lernten. Dennoch kannte er das Wesen, das nun in der Luft vor ihm umherschwebte, denn es erschien wie eine durchsickernde, schleimige, klebrige Substanz aus geschmolzenem Wachs: eine Yochlol, eine Dienerin der Lloth.

»Ihr wagt es, die Bestrafung der Ginafae zu stören?« fauchte die Yochlol.

»Verdammt!« flüsterte Masoj und verschwand langsam unter dem schwarzen Tischtuch. Trotz all seiner Zweifel an Alton hatte er nicht erwartet, daß sein verunstalteter Mentor sie in so ernsthafte Schwierigkeiten bringen könnte.

»Aber«, stotterte Alton.

»Stört nie wieder diese Ebene, schwacher Zauberer!« brüllte die Yochlol.

»Ich versuche es nicht für die Hölle«, protestierte Alton bescheiden. »Ich wollte nur reden mit...«

»Mit Ginafae!« fauchte die Yochlol. »Der gestürzten Priesterin der Lloth. Wo erwartet Ihr ihren Geist zu finden, einfältiger Mann? Sich im Olymp vergnügen, mit den falschen Göttern der Oberflächenelfen?«

»Ich dachte nicht...«

»Tut Ihr das jemals?« knurrte die Yochlol.

»Nein«, antwortete Masoj leise, der darauf bedacht war, sich so weit wie möglich aus der Schußlinie zu halten.

»Stört diese Ebene nie wieder«, warnte die Yochlol zum letzten Mal. »Die Spinnenkönigin ist nicht gnädig und zeigt keine Toleranz gegenüber Männern, die sich einmischen!« Das durchscheinende Gesicht des Wesens dampfte und schwoll an und weitete sich über die Grenzen der Rauchkugel aus. Alton hörte gurgelnde Geräusche. Dann stolperte er rückwärts über seinen Stuhl, drückte den Rücken flach an die Wand und hielt die Arme abwehrend vor das Gesicht.

Das Maul der Yochlol öffnete sich unglaublich weit und spie eine Reihe kleiner Gegenstände aus. Sie prallten an Alton ab und gegen die Wand. Steine? fragte sich der gesichtslose Zauberer in verwirrter Verwunderung. Dann beantwortete einer der Gegenstände seine unausgesprochene Frage. Er klammerte sich an Altons weitem schwarzen Gewand fest und begann zu seinem ungeschützten Hals zu krabbeln. Spinnen.

Eine Woge achtbeiniger Untiere huschte unter den kleinen Tisch und trieb Masoj auf der anderen Seite heraus. Er taumelte auf die Füße, wandte sich um und sah, wie Alton in dem Versuch, aus der Menge der krabbelnden Wesen hinauszugelangen, wild um sich schlug und trat.

»Tötet sie nicht!« schrie Masoj. »Spinnen zu töten ist verboten beim...«

»Zu den Neun Höllen mit den Priesterinnen und ihren Regeln!« schrie Alton zurück.

Masoj zuckte in hilfloser Zustimmung mit den Schultern, griff in die Falten seines eigenen Gewandes und zog dieselbe zweihändige Armbrust daraus hervor, mit der er den Gesichtslosen in jenem vergangenen Jahr getötet hatte. Er dachte über das Verhältnis der kraftvollen Waffe zu den kleinen Spinnen, die im Raum herumkrabbelten, nach.

»Overkill?« fragte er laut. Da er keine Antwort bekam, zuckte er erneut mit den Schultern und schoß.

Der schwere Pfeil zog über Altons Schulter und hinterließ eine tiefe Kerbe. Der Zauberer schaute ungläubig auf und zeigte Masoj dann eine häßliche Grimasse.

»Eine saß auf Eurer Schulter«, erklärte der Schüler.

Altons Stirnrunzeln wich nicht.

»Undankbar?« murrte Masoj. »Einfältiger Alton, alle Spinnen sind auf Eurer Seite des Raums. Erinnert Ihr Euch?« Masoj wandte sich zum Gehen und rief »Gute Jagd« über die Schulter zurück. Er faßte nach dem Türgriff, aber als seine langen Finger ihn umschlossen, verwandelte sich die Oberfläche der Tür in das Bild der Oberin Ginafae. Sie lächelte breit, zu breit, und eine unglaublich lange und nasse Zunge fuhr heraus und leckte Masoj das Gesicht.

»Alton!« schrie er und fuhr zur Wand herum, außerhalb der Reichweite des schleimigen Wesens. Er bemerkte, daß der Zauberer Alton, der um seine Konzentration kämpfte, gerade eine Zauberformel sprach, während die Woge der Spinnen ihren hungrigen Aufstieg an seinem fließenden Gewand fortsetzte.

»Ihr seid dem Tode geweiht«, kommentierte Masoj nüchtern und schüttelte den Kopf.

Alton kämpfte sich durch den exakten Wortlaut der Zauberformel, ignorierte seinen eigenen Abscheu gegenüber den krabbelnden Wesen und zwang die Ausführung der Beschwörung herbei. In all den Jahren des Lernens hätte Alton niemals geglaubt, daß er so etwas tun könnte. Er hätte bei der bloßen Erwähnung dieser Möglichkeit gelacht. Nun erschien es jedoch als ein bei weitem zu bevorzugendes Los gegenüber dem krabbelnden Verhängnis Yochlols.

Er ließ eine Feuerkugel zu seinen eigenen Füßen fallen.

Nackt und kahl taumelte Masoj durch die Tür und aus dem Inferno. Der in Rammen stehende gesichtslose Meister kam als nächster, stürzte in einer Rolle heraus und zog zerfetztes und brennendes Gewand beim Gehen von seinem Rücken.

Als er Alton beim Löschen der letzten Flammen beobachtete, kam Masoj eine erfreuliche Erinnerung in den Sinn, und er äußerte die eine Klage, die über jeden seiner Gedanken in diesem verhängnisvollen Augenblick dominierte.

»Ich hätte ihn töten sollen, als ich ihn im Netz gefangen hatte.«

Kurze Zeit später, nachdem Masoj in seinen Raum und zu seinen Studien zurückgekehrt war, glitt Alton auf die verzierten metallenen Schienen, die ihn als Meister der Akademie auswiesen, und aus dem Gebäude von Sorcere hinaus. Er wandte sich der breiten geschwungenen Treppe zu, die vom Tier Breche hinunterführte, und setzte sich dort hin, um das Bild Menzoberranzans aufzunehmen. Aber selbst dieser Anblick konnte Alton nicht von den Gedanken über seinen letzten Fehlschlag ablenken. Sechzehn Jahre lang hatte er alle anderen Träume und Bemühungen bei seiner verzweifelten Suche nach dem schuldigen Haus zurückgestellt. Sechzehn Jahre lang hatte er versagt.

Er fragte sich, wie lange er die Scharade und seine Fähigkeiten beibehalten konnte. Masoj, sein einziger Freund,

hatte mehr als die Hälfte seiner Studien in Sorcere hinter sich. Was sollte Alton tun, wenn Masoj promovierte und zum Hause Hun'ett zurückkehrte?

»Vielleicht sollte ich meine Arbeit in den kommenden Jahrhunderten fortführen«, sagte er laut, »nur um dann von einem verzweifelten Schüler getötet zu werden, wie ich und Masoj den Gesichtlosen getötet haben. Würde dieser Schüler die Verunstaltung in Kauf nehmen und meinen Platz einnehmen?« Alton konnte das ironische Kichern, das seinem schmallippigen Mund bei der Vorstellung eines ewigen >Gesichtslosen Meisters< von Sorcere entwich, nicht zurückhalten. Ab welchem Zeitpunkt würde die erste Mutter Oberin der Akademie mißtrauisch werden? In tausend Jahren? In zehntausend? Oder würde der Gesichtslose Menzoberranzan selbst überleben? Das Leben als Meister war kein so schlechtes Los, dachte Alton. Viele Drow würden große Opfer bringen, um solche Ehre zu erlangen.

Alton legte sein Gesicht in die Ellenbogenbeuge und verscheuchte die lächerlichen Gedanken. Er war weder ein richtiger Meister, noch brachte ihm das gestohlene Amt auch nur die geringste Befriedigung. Vielleicht hätte Masoj ihn an jenem Tag vor sechzehn Jahren, als Alton im Netz des Gesichtslosen gefangen gewesen war, erschießen sollen.

Altons Verzweiflung nahm noch zu, als er darüber nachdachte, wieviel Zeit er tatsächlich verschwendet hatte. Er hatte gerade seinen siebzigsten Geburtstag hinter sich und war nach Drow-Maßstäben noch immer jung. Die Feststellung, daß erst ein Zehntel seines Lebens hinter ihm lag, tröstete Alton DeVir in dieser Nacht nicht.

»Wie lange werde ich überleben?« fragte er sich. »Wie lange wird es dauern, bis mich der Wahnsinn, aus dem mein Leben besteht, auffrißt?« Alton schaute zurück über die Stadt. »Es wäre besser gewesen, der Gesichtslose hätte mich getötet«,

flüsterte er. »Denn jetzt bin ich Alton von einem nicht nennenswerten Haus.«

Masoj hatte ihm dies an dem ersten Morgen nach dem Untergang des Hauses DeVir klargemacht, aber damals, als sein Leben von dem Pfeil einer Armbrust abhing, hatte Alton die Folgen, die der Titel mit sich brachte, nicht erkannt. Menzoberranzan war nicht mehr als eine Ansammlung einzelner Häuser. Ein böser bürgerlicher Einzelgänger könnte auf eines davon als sein eigenes Anspruch erheben, aber ein böser adliger Einzelgänger würde wahrscheinlich von keinem Haus der Stadt akzeptiert werden. Für ihn blieb nur Sorcere übrig und nichts sonst... bis seine wahre Identität schließlich aufgedeckt würde. Welche Bestrafungen würden ihn dann für das Verbrechen, einen Meister getötet zu haben, erwarten? Masoj hat das Verbrechen zwar vielleicht begangen, aber er gehörte einem Haus an, das ihn verteidigen würde. Alton war nur ein übler adliger Einzelgänger.

Er beobachtete das aufsteigende Licht Narbondels. Als die Minuten zu Stunden wurden, unterlagen Altons Verzweiflung und Selbstmitleid unvermeidlichen Wechseln. Er richtete seine Aufmerksamkeit jetzt auf die einzelnen Häuser der Drow und nicht auf den Zusammenschluß der Häuser, der sie zur Stadt verband, und er fragte sich, welch dunkle Geheimnisse ein jedes beherbergen mochte. Eines von ihnen, so erinnerte sich Alton, beherbergte das Geheimnis, das er am dringlichsten erfahren wollte. Eines von ihnen hatte das Haus DeVir ausgelöscht.

Vergessen war das Versagen dieser Nacht bezüglich der Oberin Ginafae und der Yochlol, vergessen war das Jammern wegen eines frühen Todes. Sechzehn Jahre waren keine so lange Zeit, beschloß Alton. Es blieben ihm vielleicht noch sieben Jahrhunderte innerhalb seines engen Rahmens. Wenn es sein mußte, war Alton darauf vorbereitet, jede Minute dieser

langen Jahre damit zu verbringen, nach dem verbrecherischen Haus zu suchen.

»Vergeltung«, knurrte er laut, und er brauchte diese hör-bare Erinnerung seines eigenen Verstandes, er ernährte sich davon, um weiteratmen zu können.

Ähnlichkeit

Zak drängte mit einer Reihe niedrig gehaltener Schläge vor. Drizzt versuchte sich schnell zurückzuziehen und wieder sicheren Halt zu finden, aber der erbarmungslose Angriff folgte jedem seiner Schritte, und er war gezwungen, sein Handeln lediglich auf die Abwehr zu beschränken. Sehr häufig stellte Drizzt fest, daß der Griff seiner Waffen Zak näher war als die Klinge.

Zak verfiel dann in eine niedrige Hockstellung und bückte sich unter Drizzts Abwehr hindurch.

Drizzt wirbelte seine Krummsäbel in einem meisterhaften Kreuzstreich herum, aber er mußte sich starr aufrichten, um dem gleichermaßen gewandten Angriff des Waffenmeisters auszuweichen. Drizzt wußte, daß er überlistet worden war, und erwartete bereits den nächsten Angriff, als Zak sein Gewicht auf das hintere Bein verlagerte und sich, mit beiden Schwertspitzen auf Drizzts Lenden zielend, hastig bückte.

Drizzt stieß einen leisen Fluch aus und legte die Krummsäbel nach unten über Kreuz, denn er wollte das »V«, das die Klingen bildeten, dazu benutzen, die Schwerter seines Lehrers aufzuhalten. Einem plötzlichen Impuls folgend, zögerte Drizzt, als er Zaks Waffen gefangenhielt, und sprang statt dessen zurück, wobei er einen schmerzhaften Schlag an die Innenseite des Oberschenkels erhielt. Verärgert warf er seine beiden Krummsäbel zu Boden. Auch Zak sprang zurück. Er hielt seine Schwerter seitlich ausgestreckt, und sein Gesicht zeigte einen Ausdruck ernsthafter Verwirrung. »Ihr hättet diesen Zug erwidern müssen«, sagte er barsch.

»Die Abwehrbewegung ist falsch«, erwiderte Drizzt.

In Erwartung weiterer Erklärungen ließ Zak eine Schwertspitze zu Boden sinken und lehnte sich auf die Waffe.

In vergangenen Jahren hatte Zak Schüler für einen so himmelschreienden Trotz sogar getötet.

»Die nach unten gekreuzten Klingen parieren den Angriff, aber mit welchem Nutzen?« fuhr Drizzt fort. »Wenn der Zug beendet ist, bleiben meine Schwertspitzen zu weit nach unten gerichtet für irgendeine Angriffsstrategie, und Ihr könnt zurückweichen und freikommen.«

»Aber Ihr habt meinen Angriff pariert.«

»Nur um einem weiteren gegenüberzustehen«, sagte Drizzt. »Das beste Ergebnis, das ich mir von den nach unten gekreuzten Klingen erhoffen kann, ist ein Ausgleich.«

»Ja...«, gab Zak zurück, der nicht verstand, welches Problem sein Schüler mit diesem Szenarium hatte.

»Erinnert Euch an Eure eigene Lektion!« rief Drizzt. »>Jeder Zug sollte einen Vorteil erbringen<, predigt Ihr mir, aber ich sehe keinen Vorteil darin, die nach unten gekreuzten Klingen anzuwenden.«

»Ihr zitiert nur einen Teil dieser Lektion, der Euch zweckmäßig erscheint«, schalt Zak, der nun genauso ärgerlich wurde. »Vervollständigt den Satz oder gebraucht ihn gar nicht! Jeder Zug sollte einen Vorteil erbringen oder einen Nachteil aufheben. < Die nach unten gekreuzten Klingen erwidern den Doppelstoß niedrig, und Euer Gegner ist offensichtlich im Vorteil, wenn er ein so gewagtes offensives Manöver auch nur versucht! Zu einem Ausgleich zurückzukehren ist in diesem Moment das weitaus Beste!«

»Die Abwehrbewegung ist falsch!« beharrte Drizzt eigensinnig.

»Nehmt Eure Klingen auf«, knurrte Zak ihn an und trat drohend einen Schritt vor. Drizzt zögerte, und Zak forderte seinen Preis, indem er mit den Schwertern angriff.

Drizzt ließ sich in die Hocke fallen, riß die Krummsäbel hoch und sprang auf, um dem Angriff zu begegnen, während er sich fragte, ob dies eine weitere Lektion oder ein wirklicher Angriff sei. Der Waffenmeister drängte wütend vorwärts, wehrte Schlag auf Schlag ab und drängte Drizzt Runde um Runde zurück. Drizzt verteidigte sich ziemlich gut und begann das altbekannte Muster zu erkennen, als Zaks Angriffe ständig niedriger erfolgten und noch immer die Griffe von Drizzts Waffen hinauf und über die Klingen der Krummsäbel hinaus zwangen.

Drizzt verstand, daß Zak seinen Standpunkt mit Taten und nicht mit Worten beweisen wollte. Als er jedoch den Zorn auf Zaks Gesicht wahrnahm, war sich Drizzt nicht sicher, wie weit der Waffenmeister gehen würde, um seinen Standpunkt zu verteidigen. Wenn sich Zaks Bemerkungen als richtig erwiesen, würde er dann wieder Drizzts Oberschenkel attackieren? Oder sein Herz? Zak griff von oben und von unten an, und Drizzt versteifte sich und richtete sich auf.

»Niedriger Doppelschlag!« knurrte der Waffenmeister, und seine Schwerter schossen nach vorn.

Drizzt war vorbereitet. Er führte die Kreuzung der Klingen nach unten durch und lächelte selbstgefällig über den Ring aus Metall, der sich bildete, als sich seine Krummsäbel über den schlagenden Schwertern kreuzten. Drizzt kämpfte dann mit nur einer seiner Klingen weiter, weil er glaubte, er könne auf diese Art Zaks beide Schwerter gut genug in Schach halten. Nun, da eine Klinge nicht mehr für die Abwehrbewegung gebraucht wurde, führte Drizzt sie in einem gewundenen Gegenschlag hinüber.

Sobald Drizzt die eine Hand wechselte, erkannte Zak die List - ein Trick, von dem er erwartet hatte, daß Drizzt ihn versuchen würde. Zak ließ eine seiner eigenen Schwertspitzen -jene, die dem Griff von Drizzts einzeln parierender Klinge am nächsten war - zu Boden sinken, und Drizzt, der versucht hatte, seinen

gleichbleibenden Widerstand aufrechtzuerhalten und den blockierenden Krummsäbel auszubalancieren, verlor sein Gleichgewicht. Er war wendig genug, um sich zu fangen, ehe er zu sehr schwankte, obwohl seine Knöchel bereits auf den Felsenboden drückten. Er glaubte immer noch, er habe Zak in seiner Falle gefangen und könne seinen brillanten Gegenschlag zu Ende führen. Er trat einen kleinen Schritt vorwärts, um sein vollständiges Gleichgewicht wiederzuerlangen.

Der Waffenmeister fiel zu Boden, unter den Bogen von Drizzts im Schwung befindlichem Krummsäbel, beschrieb einen einfachen Kreis und trat mit dem Absatz seines Schuhs gegen die Rückseite von Drizzts ungeschütztem Knie. Bevor Drizzt den Angriff auch nur bemerkt hatte, fand er sich flach auf dem Rücken liegend wieder. Zak unterbrach seine eigene schwungvolle Bewegung sofort und stand wieder auf. Bevor Drizzt auch nur damit beginnen konnte, den verwirrenden Gegen-Konterschlag zu verstehen, sah er den Waffenmeister über sich stehen und spürte, wie Zak mit der Spitze seines Schwertes schmerzhaft und scharf einen kleinen Tropfen Blut aus seiner Kehle hervorbrachte.

»Habt Ihr noch etwas zu sagen?« knurrte Zak.

»Die Abwehrbewegung ist falsch«, antwortete Drizzt.

Zak brach in Lachen aus. Er warf sein Schwert zu Boden, griff hinunter und zog den eigensinnigen jungen Schüler auf die Füße. Er beruhigte sich schnell, und sein Blick begegnete dem aus Drizzts Augen, als er den Schüler auf Armeslänge von sich schob. Zak staunte über die Ungezwungenheit von Drizzts Haltung, die Art, wie er die Zwillingskrummsäbel hielt, als wären sie natürliche Verlängerungen seiner Arme. Drizzt wurde erst seit ein paar Monaten ausgebildet, aber er hatte bereits den Umgang mit fast jeder Waffe des umfangreichen Arsenals des Hauses Do'Urden gelernt.

Diese Krummsäbel! Drizzts bevorzugte Waffen mit geschwungenen Klingen, die den verwirrenden Schwung des heftigen Kampfstils des jungen Kriegers steigerten. Mit diesen Krummsäbeln in der Hand konnte der junge Drow, der kaum mehr war als ein Kind, besser kämpfen als die Hälfte der Mitglieder der Akademie, und ein Schaudern kroch Zak den Rücken hinauf, wenn er daran dachte, wie außergewöhnlich gut Drizzt nach Jahren der Ausbildung werden würde.

Es waren jedoch nicht nur die physischen Fähigkeiten und das Potential Drizzt Do'Urdens, die Zaknafein innehalten und es registrieren ließen. Zak hatte inzwischen erkannt, daß Drizzts Naturell tatsächlich anders war als das eines durchschnittlichen Drow. Drizzt besaß einen unschuldigen Geist, und ihm fehlte jegliche Böswilligkeit. Zak konnte sich des Stolzes nicht erwehren, der ihn erfüllte, wenn er Drizzt ansah. In allen Verhaltensweisen hielt sich der junge Drow immer an dieselben Prinzipien wie Zak - Moralvorstellungen, die in Menzoberranzan sehr ungewöhnlich waren. Drizzt hatte die Verbindung auch erkannt, obwohl er keine Ahnung davon hatte, wie einzigartig seine und Zaks gemeinsamen Empfindungen in der bösen Welt der Drow waren. Er erkannte, daß sich »Onkel Zak« von jedem der anderen Dunkelelfen unterschied, die er kennengelernt hatte, obwohl darin nur seine Familie und ein paar Dutzend der Krieger des Hauses Inbegriffen waren. Ganz sicher unterschied sich Zak sehr von Briza, Drizzts ältester Schwester, mit ihrem fanatischen, fast blinden Ehrgeiz in bezug auf die Religion der Lloth. Auch unterschied sich Zak sicherlich von der Oberin Malice, Drizzts Mutter, die Drizzt gegenüber niemals etwas anderes äußerte als allenfalls einen auszuführenden Befehl.

Zak konnte über Situationen lächeln, die nicht notwendigerweise jemandem schadeten. Er war der erste Drow, den Drizzt kennengelernt hatte, der offensichtlich mit

seinem Platz im Leben zufrieden war. Zak war der erste Drow, den Drizzt je lachen gehört hatte.

»Ein guter Versuch«, gab Zak bezüglich Drizzts mißlungenen Gegenschlags zu.

»In einem wirklichen Kampf wäre ich tot gewesen«, erwiderte Drizzt.

»Sicher«, sagte Zak, »aber darum werdet Ihr ausgebildet.

Euer Plan war meisterhaft, Eure zeitliche Einteilung perfekt. Nur die Situation war falsch. Dennoch, und das wollte ich sagen, war es ein guter Versuch.«

»Ihr habt ihn erwartet«, sagte der Schüler.

Zak lächelte und nickte. »Vielleicht weil ich diesen Versuch schon bei einem anderen Schüler gesehen habe.«

»Gegen Euch?« fragte Drizzt, der sich nun schon ein bißchen weniger außergewöhnlich fühlte, jetzt, da er wußte, daß seine Kampfhaltung nicht so einzigartig war.

»Nein«, antwortete Zak mit einem Zwinkern. »Ich habe zugesehen, wie der Gegenschlag aus demselben Winkel fehlschlug wie der Eurige und mit demselben Ergebnis.«

Drizzts Gesicht erhellte sich wieder. »Wir denken ähnlich«, stellte er fest.

»Das tun wir«, sagte Zak, »aber meine Kenntnisse sind durch vier Jahrhunderte Erfahrung erweitert worden, während Ihr noch nicht einmal zwanzig Jahre lebt. Vertraut mir, mein eifriger Schüler. Die nach unten gekreuzten Klingen sind die richtige Abwehrbewegung.«

»Vielleicht«, antwortete Drizzt.

Zak unterdrückte ein Lächeln. »Wenn Ihr einen besseren Gegenschlag findet, werden wir ihn ausprobieren. Aber bis dahin vertraut meinen Worten. Ich habe mehr Krieger ausgebildet, als ich zählen kann, die ganze Streitmacht des Hauses Do'Urden und zehnmal so viele, als ich als Meister in

Melee-Magthere diente. Ich lehrte Rizzen, alle Eure Schwestern und Eure beiden Brüder.«

»Beide?«

»Ich...« Zak hielt inne und warf Drizzt einen neugierigen Blick zu. »Ach so«, sagte er nach einer Weile. »Sie haben es nie für nötig gehalten, Euch davon zu erzählen.« Zak fragte sich, ob es seine Aufgabe war, Drizzt die Wahrheit zu sagen.

Er bezweifelte, daß die Oberin Malice etwas dagegen hatte. Wahrscheinlich hatte sie Drizzt einfach nichts davon erzählt, weil sie die Geschichte von Nalfeins Tod nicht für wert gehalten hatte, erzählt zu werden.

»Ja, beide.« Zak entschloß sich, das zu erklären. »Ihr hattet zwei Brüder, als Ihr geboren wurdet: Dinin, den Ihr kennt, und einen älteren Bruder, Nalfein, einen Zauberer mit beträchtlicher Macht. Nalfein wurde in der Nacht, als Ihr Euren ersten Atemzug tatet, im Kampf getötet.«

»Ein Kampf gegen Zwerge oder gemeine Gnome?« fragte Drizzt mit so großen Augen, wie sie ein Kind hat, das um eine furchterregende Gute-Nacht-Geschichte bittet. »Hat er die Stadt gegen böse Eroberer oder gegen vagabundierende Monster verteidigt?«

Es war schwierig für Zak, die verzerrten Empfindungen von Drizzts unschuldigen Überzeugungen zu berücksichtigen.

»Beschwichtigt die Jugend mit Lügen«, schimpfte er leise, aber zu Drizzt gewandt antwortete er: »Nein.«

»Dann gegen einen noch gemeineren Gegner?« drängte Drizzt. »Bösartige Elfen von der Oberfläche?«

»Er starb durch die Hand eines Drow!« fauchte Zak frustriert und stahl damit den Eifer aus Drizzts glänzenden Augen. Drizzt sank zurück, um die Möglichkeiten zu überdenken, und Zak konnte es kaum ertragen, die Verwirrung zu sehen, die sein junges Gesicht verzerrte.

»Ein Kampf mit einer anderen Stadt?« fragte Drizzt schwermütig. »Ich wußte nicht...«

Zak beließ es dabei. Er wandte sich um und ging leise auf seine Privaträume zu. Sollten Malice oder einer ihrer Lakaien Drizzts unschuldiges Denken zerstören. Hinter ihm versagte sich Drizzt einen weiteren Katalog von Fragen, denn er verstand, daß die Unterhaltung und der Unterricht zu Ende waren. Er verstand auch, daß gerade etwas Wichtiges zutage getreten war.

Der Waffenmeister kämpfte lange Stunden hindurch mit Drizzt, während die Tage zu Wochen wurden und die Wochen zu Monaten. Die Zeit wurde unwichtig. Sie kämpften, bis die Erschöpfung sie überwältigte, und kehrten auf den Ausbildungsplatz zurück, sobald sie wieder dazu fähig waren.

Im dritten Jahr, im Alter von neunzehn Jahren, konnte Drizzt stundenlang gegen den Waffenmeister bestehen und übernahm sogar in vielen ihrer Gefechte die Offensive.

Zak genoß diese Zeit. Zum ersten Mal in vielen Jahren hatte er jemanden kennengelernt, der das Potential hatte, ihm im Kampf ebenbürtig zu werden. Zum ersten Mal, seit Zak sich erinnern konnte, wurde das Klirren unüberwindlicher Waffen im Ausbildungsraum von Lachen begleitet.

Er beobachtete Drizzt, der groß und stattlich, eifrig und intelligent wurde, aufmerksam. Die Meister der Akademie würden einen schweren Stand damit haben, Drizzt auch nur ein Patt entgegenzusetzen, selbst im ersten Jahr!

Dieser Gedanke begeisterte den Waffenmeister nur so lange, wie er nicht an die Prinzipien der Akademie dachte, an die Regeln des Drowlebens und an das, was sie mit seinem wundervollen Schüler tun würden. Wie sie dieses Lächeln aus Drizzts lavendelfarbenen Augen stehlen würden.

Eine eindringliche Erinnerung an jene Drowwelt außerhalb des Übungsraumes besuchte sie eines Tages in Gestalt der Oberin Malice.

»Begrüßt sie mit dem gebotenen Respekt«, warnte Zak Drizzt, als May a den Eintritt der Mutter Oberin ankündigte.

Der Waffenmeister trat besonnen ein paar Schritte vor, um das Oberhaupt des Hauses Do'Urden persönlich zu begrüßen.

»Ich grüße Euch, Oberin«, sagte er mit einer leichten Verbeugung. »Was verschafft mir die Ehre Eures Besuches?«

Die Oberin Malice lachte ihn aus, denn sie durchschaute seine Fassade. »Soviel Zeit verbringt Ihr mit meinem Sohn hier drin«, sagte sie. »Ich kam, um mich vom Nutzen für den Jungen zu überzeugen.«

»Er ist ein guter Kämpfer«, versicherte Zak ihr.

»Das wird er sein müssen«, murrte Malice. »Er wird schon in einem Jahr zur Akademie gehen.«

Zaks Augen verengten sich bei ihren zweifelnden Worten, und er grollte: »Die Akademie hat niemals einen besseren Schwertkämpfer gesehen.«

Die Oberin entfernte sich von ihm und stellte sich vor Drizzt. »Ich bezweifle nicht Euer Können mit den Klingen«, sagte sie zu Drizzt, wobei sie Zak einen verschlagenen Blick zuwarf, als sie die Worte aussprach. »Ihr habt das richtige Blut. Es gibt andere Qualitäten, die einen Drowkrieger ausmachen - Qualitäten des Herzens. Die Haltung eines Kriegers!«

Drizzt wußte nicht, wie er ihr antworten sollte. Er hatte sie in den letzten drei Jahren nur wenige Male gesehen, und sie hatten kein Wort gewechselt.

Zak bemerkte die Verwirrung auf Drizzts Gesicht und fürchtete, der Junge könnte einen Fehler machen - was ge-nau das war, was die Oberin Malice bezweckte. Dann hätte Malice eine Entschuldigung dafür, Drizzt Zaks Schutz zu entziehen -

und Zak damit zu entehren - und ihn Dinin oder einem anderen gefühllosen Killer zu übergeben. Zak war vielleicht der beste Ausbilder mit dem Schwert, aber jetzt, da Drizzt den Gebrauch der Waffen gelernt hatte, wollte Malice, daß er emotional gehärtet würde.

Zak konnte das nicht riskieren. Dazu schätzte er die Zeit mit dem jungen Drizzt zu sehr. Er zog seine Schwerter und machte sein Recht bei der Oberin Malice geltend, indem er schrie: »Zeigt es ihr, junger Krieger!«

Drizzts Augen wurden zu glühenden Flammen, als sein kriegerischer Lehrer näher kam. Seine Krummsäbel lagen so schnell in seinen Händen, als hätte er es ihnen mit seinem Willen befohlen.

Sie zeigten einen guten Kampf! Zak ging mit einem Zorn auf Drizzt zu, wie der junge Drow ihn nie zuvor gesehen hatte, stärker noch als damals, als Zak Drizzt den Wert des Gegenschlags mit nach unten gekreuzten Klingen gezeigt hatte. Funken flogen, als Schwert gegen Krummsäbel kämpfte, und Drizzt merkte, daß er zurückgedrängt wurde und seine beiden Arme bereits von der dumpfen Kraft der schweren Schläge schmerzten.

»Was wollt Ihr...«, versuchte Drizzt zu fragen.

»Zeigt es ihr«, grollte Zak und schlug wieder und wieder zu. Drizzt konnte gerade noch einen Schlag abwehren, der ihn sonst mit Sicherheit getötet hätte. Noch immer zwang ihn seine Verwirrung in die Defensive.

Zak schlug einen von Drizzts Krummsäbeln, dann den anderen, weit weg und setzte eine unerwartete Waffe ein, indem er seinen Fuß gerade vor sich ausstreckte und mit seiner Ferse auf Drizzts Nase traf.

Drizzt hörte das Krachen des Knorpels und fühlte sein eigenes Blut warm über sein Gesicht laufen. Er rollte sich nach hinten weg in dem Versuch, einen sicheren Abstand zu seinem

besessenen Gegner herzustellen, bis er seine Sinne wieder unter Kontrolle hatte.

Auf Knien liegend, sah er Zak, nicht weit entfernt, näher kommen. »Zeigt es ihr!« grollte Zak wütend mit jedem entschlossenen Schritt.

Die purpurfarbenen Flammen des Feenfeuers erschienen auf Drizzts Haut und machten ihn zu einem leichten Ziel. Er reagierte auf die einzig mögliche Art: Er ließ eine Kugel der Dunkelheit über sich und Zak erscheinen. Da er den nächsten Zug des Waffenmeisters spürte, ließ sich Drizzt auf den Bauch fallen und kroch aus der Dunkelheit heraus, wobei er den Kopf gesenkt hielt - eine weise Entscheidung.

Sofort, als er die Dunkelheit bemerkte, hatte sich Zak schnell ungefähr zehn Fuß über den Boden erhoben und umgewandt, wobei er die Klingen dorthin stieß, wo Drizzts Gesicht sein mußte.

Als Drizzt auf der anderen Seite der verdunkelnden Kugel ins Freie kam, schaute er zurück und sah nur die untere Hälfte von Zaks Beinen. Er brauchte nicht mehr zu sehen, um die tödlichen blinden Angriffe des Waffenmeisters zu erkennen. Zak hätte ihn in Stücke geschnitten, wenn er sich in der Dunkelheit nicht hätte fallen lassen.

Zorn trat an die Stelle der Verwirrung. Als Zak von seinem magischen Hochstand herunterfiel und zurück vor die Kugel sprang, ließ sich Drizzt von seiner Wut in den Kampf zurückführen. Er drehte eine Pirouette, unmittelbar bevor er Zak erreichte, wobei sein führender Krummsäbel eine anmutige Bogenlinie vollführte und sein anderer einen trügerisch scharfen Stoß direkt über dieser Linie vollführte.

Zak wich der zustoßenden Waffe aus und erwiderte mit einem Rückhandblock.

Drizzt war noch nicht am Ende. Er vollführte mit seiner führenden Waffe eine Reihe kurzer böser Stöße, die Zak

zwangen, ein Dutzend oder mehr Schritte zurückzuweichen, zurück in die beschworene Dunkelheit. Nun mußten sie sich auf ihren unglaublich scharfen Gehörsinn und ihre Instinkte verlassen. Schließlich gelang es Zak, wieder Boden zu gewinnen, aber Drizzt setzte sofort auch seine eigenen Füße in Bewegung und trat um sich, wann immer das Gleichgewicht seiner schwingenden Waffen es erlaubte. Ein Fuß durchbrach Zaks Verteidigung und drückte die Atemluft aus den Lungen des Waffenmeisters.

Sie kamen seitlich der Kugel wieder hervor, und auch Zaks Umriß glühte im Feenfeuer. Der Waffenmeister fühlte, daß ihn der Haß, der auf dem Gesicht des jungen Schülers brannte, krank machte, aber er erkannte auch, daß dieses Mal weder er noch Drizzt eine Wahl gehabt hatten: Der Kampf mußte grausam sein, mußte real sein. Allmählich verfiel Zak in einen langsameren Rhythmus, verteidigte sich nur noch und ließ Drizzt sich in seinem explosiven Zorn abreagieren.

Drizzt griff wieder und wieder an, unnachgiebig und ohne zu ermüden. Zak schmeichelte ihm, indem er ihn Möglichkeiten sehen ließ, wo keine waren, und Drizzt war immer schnell bereit, darauf einzugehen, einen Stoß auszuführen, zu schlagen oder zu treten.

Die Oberin Malice beobachtete das Schauspiel still. Sie konnte nicht leugnen, daß Zak ihren Sohn gut ausgebildet hatte. Drizzt war- physisch - mehr als bereit für den Kampf.

Zak wußte, daß für die Oberin Malice eine Demonstration der bloßen Waffenführung nicht genug sein würde. Zak mußte Malice daran hindern, sich mit Drizzt zu unterhalten, und sei es auch nur kurz. Sie würde die Ansichten ihres Sohnes nicht gutheißen. Drizzt wurde nun langsam müde, wie Zak sehen konnte, obwohl er auch erkannte, daß die Schwäche in den Armen seines Schülers teilweise Täuschung war.

»Laßt es gut sein«, murmelte er leise, und er knickte plötzlich gekonnt mit dem Knöchel um, den rechten Arm auf und ab bewegend, als er um sein Gleichgewicht rang, womit er eine Öffnung in seiner Verteidigung schuf, der Drizzt nicht widerstehen konnte.

Der erwartete Stoß kam wie ein Blitz, und Zaks linker Arm zeigte Spuren eines kurzen Einschnitts, als er Drizzt den Krummsäbel sofort aus der Hand schlug.

»Ha!« schrie Drizzt, der den Zug erwartet hatte und seine zweite List anwandte. Der ihm verbliebene Krummsäbel schnitt über Zaks linke Schulter und wurde im Verlauf der Parade unweigerlich wieder erhoben. Aber bevor Drizzt den zweiten Schlag auch nur beginnen konnte, lag Zak bereits auf den Knien. Als Drizzts Klinge gefahrlos die Luft durchschnitt, sprang Zak auf die Füße und führte, mit dem Griff voran, eine rechtsgerichtete Kreuzbewegung aus, die Drizzt quer über das Gesicht traf. Ein verdutzter Drizzt sprang einen großen Schritt zurück und stand einen Moment vollkommen still. Der ihm verbliebene Krummsäbel fiel zu Boden, aber seine verwirrten Augen blinzelten nicht.

»Eine Finte in einer Finte in einer Finte«, erklärte Zak ruhig. Drizzt sank bewußtlos zu Boden.

Die Oberin Malice nickte anerkennend, als Zak zu ihr zurückkam. »Er ist bereit für die Akademie«, bemerkte sie.

Zaks Gesicht wurde böse, aber er antwortete nicht.

»Vierna ist bereits dort«, fuhr Malice fort, »um als Herrin in Arach-Tinilith, der Schule der Lloth, zu lehren. Es ist eine große Ehre.«

Rühmlich für das Haus Do'Urden, wie Zak wußte, aber er war klug genug, seine Gedanken für sich zu behalten.

»Dinin wird uns bald verlassen«, sagte die Oberin.

Zak war überrascht. Zwei Kinder gleichzeitig als Meister in der Akademie? »Ihr müßt Euch sehr angestrengt haben, um solche Bedingungen zu bekommen«, wagte er zu bemerken.

Die Oberin Malice lächelte. »Gunst wird geschuldet, Gunst wird gefordert.«

»Zu welchem Zweck?« fragte Zak. »Schutz für Drizzt?«

Malice lachte laut. »Nach dem zu urteilen, was ich gerade gesehen habe, würde Drizzt eher die anderen beiden beschützen!«

Zak biß sich bei der Bemerkung auf die Lippen. Dinin war noch immer ein zweimal so guter Kämpfer und ein zehnmal so herzloser Killer wie Drizzt. Zak wußte, daß Malice andere Motive hatte. »Drei der ersten acht Häuser werden während der nächsten zwei Jahrzehnte von nicht weniger als vier Kindern in der Akademie vertreten sein«, gab die Oberin Malice zu. »Der Sohn der Oberin Baenre wird in derselben Klasse anfangen wie Drizzt.«

»Also habt Ihr Absichten«, sagte Zak. »Wie hoch wird das Haus Do'Urden dann unter der Führung der Oberin Malice aufsteigen?«

»Euer Sarkasmus wird Euch die Zunge kosten«, warnte die Mutter Oberin. »Wir wären dumm, würden wir diese Gelegenheit, mehr über unsere Feinde zu erfahren, vorübergehen lassen!«

»Die ersten acht Häuser«, sinnierte Zak. »Seid vorsichtig, Oberin Malice. Vergeßt nicht, auch in den niederen Häusern nach Feinden Ausschau zu halten. Es gab einmal ein Haus namens DeVir, das diese Unterlassung begangen hat.«

»Es wird kein unerwarteter Angriff erfolgen«, spöttelte Malice. »Wir sind das neunte Haus und rühmen uns größerer Macht als auch nur eine Handvoll anderer. Keines wird hinter unserem Rücken die Waffe erheben. Es gibt auf höherer Ebene leichtere Ziele.«

»Und das alles zu unserem Vorteil«, warf Zak ein.

»Darum geht es doch bei allem, nicht wahr?« fragte Malice mit einem breiten, bösen Lächeln.

Zak brauchte ihr nicht zu antworten. Die Oberin kannte seine wahren Gefühle. Das war genau nicht der Punkt.

»Sprecht weniger, und Euer Kiefer wird schneller heilen«, sagte Zak später, als er wieder mit Drizzt allein war.

Drizzt warf ihm einen verächtlichen Blick zu.

Der Waffenmeister schüttelte den Kopf. »Wir sind sehr gute Freunde geworden«, sagte er.

»Das dachte ich auch«, murmelte Drizzt.

»Dann denkt nach«, schalt Zak. »Glaubt Ihr, die Oberin Malice würde eine solche Bindung zwischen ihrem Waffenmeister und ihrem jüngsten - ihrem geschätzten jüngsten -Sohn gutheißen? Ihr seid ein Drow, Drizzt Do'Urden, und ein Adliger. Ihr solltet keine Freunde haben!«

Drizzt fuhr auf, als sei er ins Gesicht geschlagen worden. »Jedenfalls nicht offiziell«, räumte Zak ein, und legte dem Jungen eine Hand tröstend auf die Schulter. »Freunde zu haben, heißt verwundbar zu sein, unentschuldbar verwundbar. Die Oberin Malice würde niemals zulassen...« Er hielt inne, denn er bemerkte, daß er seinen Schüler einschüchterte. »Nun«, gab er als stillen Abschluß zu, »zumindest wissen wir beide, wer wir sind.«

Irgendwie erschien das Drizzt nicht genug.

Familien

»Kommt schnell«, wies Zak Drizzt eines Abends an, nachdem sie ihre Übungen beendet hatten. Angesichts der Dringlichkeit des Tons des Waffenmeisters und der Tatsache, daß Zak noch nicht einmal innehielt, um auf Drizzt zu warten, wußte Drizzt, daß etwas Wichtiges im Gange war.

Schließlich holte er Zak auf der Galerie des Hauses Do'Urden ein, wo Maya und Briza bereits standen.

»Was ist los?« fragte Drizzt.

Zak zog ihn zu sich heran und zeigte durch die große Höhle auf die nordöstlichen Randgebiete der Stadt. Lichter flackerten plötzlich auf und verblaßten, und eine Feuersäule stieg in die Luft und verschwand dann.

»Ein Überfall«, sagte Briza nüchtern. »Auf niedere Häuser und ohne Belang für uns.«

Zak bemerkte, daß Drizzt dies nicht verstand.

»Ein Haus hat ein anderes angegriffen«, erklärte er. »Aus Rache vielleicht, aber eher aus dem Versuch heraus, eine höhere Stellung in der Stadt einzunehmen.«

»Es war ein langer Kampf«, bemerkte Briza, »und noch immer flammen Lichter auf.«

Zak fuhr fort, dem verwirrten Zweitgeborenen des Hauses die Ereignisse klarzumachen. »Die Angreifer hätten den Kampf von Ringen der Dunkelheit umgeben durchführen sollen. Daß sie es nicht getan haben, könnte bedeuten, daß das sich verteidigende Haus auf den Überfall vorbereitet war.«

»Es kann für die Angreifer nicht alles gut verlaufen«, stimmte Maya zu. Drizzt konnte kaum glauben, was er hörte.

Noch erschreckender als die Neuigkeiten selbst war die Art, in der seine Familie über das Ereignis sprach. Sie beschrieben das alles so ruhig, als sei es ein erwartetes Vorkommnis.

»Die Angreifer dürfen keine Zeugen hinterlassen«, erklärte Zak Drizzt, »oder sie ziehen den Zorn des Herrschenden Konzils auf sich.«

»Aber wir sind Zeugen«, argumentierte Drizzt.

»Nein«, antwortete Zak. »Wir sind Zuschauer. Dieser Kampf geht uns nichts an. Nur den Adligen des sich verteidigenden Hauses wird das Recht eingeräumt, Anklage gegen ihre Angreifer zu erheben.«

»Wenn Adlige am Leben gelassen werden«, fügte Briza hinzu, die das Drama offensichtlich genoß.

In diesem Moment war sich Drizzt nicht sicher, ob ihm diese neue Enthüllung gefiel. Wie immer er sich auch fühlen mochte, so stellte er doch fest, daß er seinen Blick nicht von dem anhaltenden Schauspiel des Drowkampfes abwenden konnte. Das gesamte Haus Do'Urden war jetzt auf den Beinen. Krieger und Sklaven rannten umher, um einen besseren Aussichtsplatz zu erlangen, und verkündeten die Handlungen der Täter und die Gerüchte darüber laut.

Dies war die Drowgesellschaft in makabrer Aktion, und während das Herz des jüngsten Mitglieds des Hauses Do'Urden es für äußerst falsch hielt, konnte Drizzt doch nicht die Erregung dieser Nacht leugnen. Auch den Ausdruck offensichtlichen Vergnügens, der sich auf den Gesichtern der drei zeigte, die die Galerie mit ihm teilten, konnte Drizzt nicht leugnen.

Alton ging ein letztes Mal durch seine Privaträume, um sicherzugehen, daß alle Geräte und Bücher, die auch nur im entferntesten entweihend waren, sicher verborgen waren. Er erwartete den Besuch einer Mutter Oberin, eine seltene Gelegenheit für einen Meister der Akademie, der nicht mit

Arach-Tinilith, der Schule der Lloth, verbunden war. Alton war mehr als nur ein wenig ängstlich angesichts der Motive dieser speziellen Besucherin, der Oberin SiNafay Hun'ett, dem Oberhaupt des fünften Hauses der Stadt und Mutter Masojs, Altons Partner bei der Verschwörung.

Ein Klopfen an der Felsentür des äußersten Raumes seines Wohnbereichs zeigte Alton an, daß sein Gast eingetroffen war. Er richtete seine Gewänder und überblickte noch einmal den Raum. Die Tür schwang auf, bevor Alton sie erreichen konnte, und die Oberin SiNafay rauschte in den Raum. Wie leicht sie die Veränderung ertrug - aus der absoluten Dunkelheit des äußeren Ganges in das Kerzenlicht von Altons Raum zu treten -, ohne auch nur im mindesten zurückzuschrecken.

SiNafay war kleiner, als Alton sie sich vorgestellt hatte. Sie maß kaum vier Fuß und wog nach Altons Schätzung nicht mehr als fünfzig Pfund. Sie war jedoch eine Mutter Oberin, und Alton erinnerte sich daran, daß sie ihn mit einem einzigen Zauber töten konnte.

Alton wandte den Blick gehorsam ab und versuchte sich davon zu überzeugen, daß nichts Ungewöhnliches an diesem Besuch war. Er wurde jedoch noch unruhiger, als Masoj hereinkam und mit einem verschlagenen Lächeln an die Seite seiner Mutter trat.

»Das Haus Hun'ett grüßt Euch, Gelroos«, sagte die Oberin SiNafay. »Fünfundzwanzig Jahre und länger ist es her, seit wir uns das letzte Mal gesprochen haben.«

»Gelroos?« murmelte Alton leise. Er räusperte sich, um sein Erstaunen zu verbergen. »Ich grüße Euch ebenfalls, Oberin SiNafay«, gelang es ihm zu stammeln. »Ist es schon so lange her?«

»Ihr solltet zum Haus kommen«, sagte die Oberin. »Eure Räume stehen leer.«

Meine Räume? Alton begann sich sehr schlecht zu fühlen.

SiNafay übersah den Blick nicht. Sie runzelte die Stirn, und ihre Augen verengten sich böse.

Alton vermutete, daß sein Geheimnis bekannt geworden war. Wenn der Gesichtslose ein Mitglied der Familie Hun'ett gewesen war, wie konnte Alton dann glauben, die Mutter Oberin des Hauses zum Narren halten zu können? Er hielt nach dem besten Fluchtweg Ausschau oder nach einer Möglichkeit, wie er wenigstens den verräterischen Masoj töten konnte, bevor SiNafay ihn niederstreckte.

Als er zur Oberin SiNafay zurückschaute, hatte sie schon mit einem leisen Zauber sprach begonnen. Ihre Augen waren weit geöffnet, als sie die Worte vollendete. Ihre Vermutungen waren bestätigt worden.

»Wer seid Ihr?« fragte sie, und ihre Stimme klang eher neugierig als erbost.

Es gab kein Entkommen, keine Möglichkeit, zu Masoj zu gelangen, der klugerweise an der Seite seiner mächtigen Mutter stand.

»Wer seid Ihr?« fragte SiNafay erneut und nahm ein dreiköpfiges Instrument von ihrem Gürtel, die gefürchtete schlangenköpfige Peitsche, die das schmerzhafteste und am stärksten außer Gefecht setzende Gift injizierte, das den Drow bekannt war.

»Alton«, stammelte er, denn er hatte keine andere Wahl, als zu antworten. Er wußte, daß SiNafay jetzt, da sie auf der Hut war, einfache Magie benutzen würde, um jegliche Lüge aufzudecken, die er ersinnen würde. »Ich bin Alton DeVir.«

»DeVir?« Die Oberin SiNafay schien zumindest interessiert. »Vom Haus DeVir, das vor einigen Jahren erlosch?«

»Ich bin der einzige Überlebende«, gab Alton zu.

»Und Ihr habt Gelroos getötet - Gelroos Hun'ett - und seinen Platz als Meister in Sorcere eingenommen«, argumentierte die Oberin, und ihre Stimme war ein Knurren. Das Verhängnis nahm rund um Alton seinen Verlauf.

»Ich habe nicht... Ich konnte nicht wissen, wer er war... Er hätte mich getötet!« stotterte Alton.

»Ich habe Gelroos getötet«, erklang eine Stimme. SiNafay und Alton wandten sich Masoj zu, der wieder einmal seine bevorzugte zweihändige Armbrust in Händen hielt.

»Damit«, erklärte der junge Hun'ett. »In der Nacht, in der das Haus DeVir vernichtet wurde. Ich fand meine Rechtfertigung in Gelroos' Kampf mit ihm.« Er zeigte auf Alton.

»Gelroos war Euer Bruder«, erinnerte die Oberin SiNafay Masoj.

»Verdammt sei er!« fauchte Masoj. »Vier fürchterliche Jahre lang diente ich ihm - ich diente ihm wie einer Mutter Oberin! Er hätte mich von Sorcere ferngehalten, hätte mich gezwungen, statt dessen nach Melee-Magthere zu gehen.«

Die Mutter Oberin sah von Masoj zu Alton und wieder zurück zu ihrem Sohn. »Und ihn laßt Ihr leben«, argumentierte sie, wieder mit einem Lächeln auf den Lippen. »Ihr habt Euren Feind getötet und mit einem Zug eine Allianz mit einem neuen Meister geschmiedet.«

»Wie man es mich gelehrt hat«, sagte Masoj durch zusammengepreßte Zähne und wußte nicht, ob Bestrafung oder Lob folgen würde.

»Ihr wart nur ein Kind«, bemerkte SiNafay, die plötzlich den Zeitplan erkannte, nach dem dies geschehen war.

Masoj akzeptierte die Schmeichelei still.

Alton beobachtete dies alles ängstlich. »Und was ist mit mir?« rief er. »Ist mein Leben verwirkt?«

SiNafay warf ihm einen Blick zu. »Euer Leben als Alton DeVir endete, wie es scheint, in der Nacht, als das Haus DeVir unterging. Also bleibt Ihr der Gesichtslose, Gelroos Hun'ett. Ich kann Eure Augen in der Akademie gebrauchen- um meinen Sohn und meine Feinde zu überwachen.«

Alton konnte kaum atmen. Sich so plötzlich mit einem der mächtigsten Häuser Menzoberranzans verbunden zu sehen! Ein Wirrwarr von Möglichkeiten und Fragen durchdrang seinen Geist, besonders eine, die ihn seit fast zwei Jahrzehnten in Atem hielt.

Seine angenommene Mutter Oberin erkannte seine Erregung. »Sprecht Eure Gedanken aus«, befahl sie.

»Ihr seid eine Hohepriesterin der Lloth«, sagte Alton kühn, den diese eine Bemerkung alle Vorsicht vergessen ließ, »es steht in Eurer Macht, mir meinen größten Wunsch zu erfüllen.«

»Ihr wagt es, mich um eine Gunst zu bitten?« brüllte die Oberin SiNafay, obwohl sie die Qual in Altons Gesicht sah und über die scheinbare Wichtigkeit dieses Geheimnisses verblüfft war. »Nun gut.«

»Welches Haus hat meine Familie vernichtet?« wollte Alton wissen. »Fragt die Unterwelt, ich bitte Euch.«

SiNafay dachte sorgfältig über die Frage und über die Möglichkeiten von Altons offensichtlichem Durst nach Rache nach. War ein weiterer Nutzen dadurch zu erzielen, daß man ihn in die Familie aufnahm? fragte sich SiNafay.

»Das weiß ich bereits«, antwortete sie. »Vielleicht werde ich es Euch sagen, wenn Ihr Euren Wert bewiesen habt...«

»Nein!« schrie Alton. Er brach ab, denn er bemerkte, daß er eine Mutter Oberin unterbrochen hatte, ein Verbrechen, das ein Todesurteil nach sich ziehen konnte.

SiNafay hielt ihren Ärger zurück. »Diese Frage muß für

Euch sehr wichtig sein, daß Ihr so töricht handelt«, sagte sie dann.

»Bitte«, bat Alton. »Ich muß es wissen. Tötet mich, wenn Ihr wollt, aber sagt mir erst, wer es war.«

SiNafay mochte diese Art Mut, und seine Besessenheit konnte ihr nur seinen Wert beweisen. »Das Haus Do'Urden«, sagte sie.

»Do'Urden?« echote Alton, der kaum glauben konnte, daß ein Haus, das in der Hierarchie der Stadt so weit unten stand, Haus DeVir hatte vernichten können.

»Ihr werdet nichts gegen sie unternehmen«, warnte die Oberin SiNafay. »Und ich werde Euch Eure Unverschämtheit vergeben - für dieses Mal. Ihr seid jetzt ein Sohn des Hauses Hun'ett. Erinnert Euch immer Eurer Stellung!« Sie beließ es dabei, denn sie wußte, daß jemand, der klug genug gewesen war, eine solche Täuschung fast zwei Jahrzehnte lang aufrechtzuerhalten, nicht so töricht sein würde, sich der Mutter Oberin dieses Hauses zu widersetzen. »Kommt, Masoj«, sagte SiNafay zu ihrem Sohn, »er sollte jetzt allein sein, um über seine neue Identität nachzudenken.«

»Ich muß es Euch sagen«, wagte Masoj zu bemerken, als er und seine Mutter Sorcere verließen. »Alton DeVir ist ein Narr. Er könnte dem Hause Hun'ett schaden.«

»Er überlebte den Untergang seines eigenen Hauses«, erwiderte SiNafay, »und hat das Schauspiel als Gesichtsloser neunzehn Jahre lang aufrechterhalten. Ein Narr? Vielleicht, aber zumindest ein listenreicher Narr.«

Masoj rieb unbewußt die Stelle um seine Augenbraue, die nie wieder gewachsen war. »Ich habe die ganzen Jahre unter den Possen des Alton DeVir gelitten«, sagte er. »Er hat viel Glück, das gebe ich zu, und er kann sich selbst aus Schwierigkeiten befreien - obwohl er normalerweise derjenige ist, der sich auch selbst hineinbringt!«

»Keine Angst!« SiNafay lachte. »Alton wird unser Haus aufwerten.«

»Was können wir uns von ihm an Nutzen erhoffen?«

»Er ist ein Meister der Akademie«, antwortete SiNafay. »Er richtet seine Augen jetzt dahin, wo ich sie brauche.« Sie befahl ihrem Sohn, stehenzubleiben und sie anzusehen, so daß er die Bedeutung jedes einzelnen ihrer Worte verstehen möge. »Alton DeVirs Ansprüche gegenüber dem Haus Do-'Urden können sich als für uns nützlich erweisen. Er war ein Adliger des Hauses, der das Recht hat, Anklage zu erheben.«

»Ihr wollt also Alton DeVirs Anspruch dazu benutzen, die großen Häuser zu vereinigen, um das Haus Do'Urden zu bestrafen?« fragte Masoj.

»Die großen Häuser würden kaum einwilligen, wegen eines Vorfalls zu handeln, der fast zwanzig Jahre zurückliegt«, erwiderte SiNafay. »Das Haus Do'Urden hat die Vernichtung des Hauses DeVir fast perfekt durchgeführt. Jetzt eine Anklage gegen die Do'Urdens auszusprechen, würde bedeuten, den Zorn der großen Häuser auf sich selbst zu ziehen.«

»Was nutzt Alton DeVir uns dann?« fragte Masoj. »Sein Anspruch ist nutzlos für uns.«

Die Oberin antwortete: »Ihr seid nur ein Mann und könnt die Komplexität der herrschenden Hierarchie nicht verstehen. Wenn Alton DeVirs Anspruch an den richtigen Stellen bekannt wird, könnte das Herrschende Konzil vielleicht wegsehen, wenn ein einzelnes Haus Rache für Alton nehmen würde.«

»Für welchen Zweck?« bemerkte Masoj, der den Sinn nicht erkannte. »Ihr würdet die Verluste bei einem solchen Kampf zur Vernichtung eines niederen Hauses riskieren?«

»So dachte das Haus DeVir über das Haus Do'Urden«, erklärte SiNafay. »In unserer Welt müssen wir uns genauso mit den niederen Häusern befassen wie mit den höheren. Alle großen Häuser täten gut daran, jetzt die nächsten Züge von

Daermon N'a'shezbaernon, dem neunten Haus, zu beobachten, das als Haus Do'Urden bekannt ist. Es hat jetzt sowohl einen Herrn als auch eine Herrin, die an der Akademie dienen, sowie drei Priesterinnen und eine weitere, die dieses Ziel bald erreicht.«

»Vier Hohepriesterinnen?« sann Masoj. »In einem einzigen Haus.« Nur drei der acht wichtigsten Häuser konnten auf mehr als das verweisen. Normalerweise gab es unter Schwestern, die solche Höhen anstrebten, Rivalitäten, die die Ränge unweigerlich lichteten.

»Und die Legionen des Hauses Do'Urden zählen mehr als dreihundertfünfzig Mitglieder«, fuhr SiNafay fort, »die alle vom vielleicht besten Waffenmeister der ganzen Stadt ausgebildet wurden.«

»Zaknafein Do'Urden natürlich«, erinnerte sich Masoj.

»Ihr habt von ihm gehört?«

»Sein Name wird in der Akademie und auch in Sorcere oft erwähnt.«

»Gut«, schnurrte SiNafay. »Dann werdet Ihr die volle Bedeutung der Aufgabe verstehen, die ich für Euch ausgewählt habe.«

Ein eifriges Leuchten erhellte Masojs Augen.

»Es wird bald ein weiterer Do'Urden dort anfangen«, erklärte SiNafay. »Kein Meister, sondern ein Schüler. Den Worten der wenigen nach zu urteilen, die diesen Jungen, Drizzt, bei der Ausbildung gesehen haben, wird er ein genauso guter Kämpfer wie Zaknafein werden. Das sollten wir nicht zulassen.«

»Ihr wollt, daß ich den Jungen töte?« fragte Masoj eifrig.

»Nein«, erwiderte SiNafay, »noch nicht. Ich will, daß Ihr ihn kennenlernt, daß Ihr die Gründe für jeden seiner Züge verstehen lernt. Wenn die Zeit zum Handeln kommt, müßt Ihr bereit sein.«

Masoj gefiel diese ungewöhnliche Anordnung, aber eines machte ihm doch noch etwas Kopfzerbrechen. »Wir müssen trotzdem immer noch Alton berücksichtigen«, sagte er. »Er ist ungeduldig und risikofreudig. Welche Konsequenzen wird es für das Haus Hun'ett haben, wenn er das Haus Do'Urden vor der geeigneten Zeit angreift? Sollten wir einen offenen Kampf in der Stadt herbeiführen, für den das Haus Hun'ett verantwortlich gemacht werden würde?«

»Macht Euch keine Gedanken, mein Sohn«, erwiderte die Oberin SiNafay. »Wenn Alton DeVir einen gravierenden Fehler begeht, während er in der Gestalt von Gelroos Hun'ett auftritt, geben wir ihn als mörderischen Betrüger preis und nicht als Mitglied unserer Familie. Er wird ein keinem Hause zugehöriger Gauner sein, den überall ein Henker erwartet.«

Diese unerwartete Erklärung beruhigte Masoj, aber der Oberin SiNafay, die die Denkungsart der Drowgesellschaft sehr gut kannte, war das Risiko sehr wohl bewußt, das sie in dem Moment eingegangen war, als sie Alton DeVir in ihr Haus aufgenommen hatte. Ihr Plan schien absolut sicher, und der mögliche Nutzen - die Auslöschung des aufsteigenden Hauses Do'Urden - war ein verführerischer Köder.

Aber auch die Gefahren waren sehr real. Obwohl es für ein Haus völlig akzeptierbar war, ein anderes anonym zu vernichten, so durften die Folgen jedoch nicht übersehen werden. Zu Beginn dieser Nacht hatte ein niederes Haus einen Feind angegriffen und, wenn die Gerüchte stimmten, versagt. Die Aufklärung des nächsten Tages würde das Herrschende Konzil wahrscheinlich zwingen, einen Rechtsanspruch zu verfügen, um die erfolglosen Angreifer als Beispiel vorzuführen. Im Laufe ihres langen Lebens hatte die Oberin SiNafay diese »Gerechtigkeit« mehrere Male erlebt. Nicht ein einziges Mitglied eines der angreifenden Häuser - sie durfte sich noch nicht einmal ihrer Namen erinnern - hatte jemals überlebt.

Zak weckte Drizzt früh am nächsten Morgen. »Kommt«, sagte er. »Wir werden gebeten, das Haus heute zu verlassen.«

Jeglicher Gedanke an Schlaf war für Drizzt bei dieser Neuigkeit wie weggewischt. »Das Haus verlassen?« echote er. In den ganzen neunzehn Jahren seines Lebens war Drizzt niemals außerhalb des Diamantspatzauns des Do'Urden-Anwesens gewesen. Er hatte die Außenwelt Menzoberranzans nur von der Galerie aus betrachtet. Während Zak wartete, sammelte Drizzt schnell seine weichen Stiefel und seinen Piivafwi ein. »Findet heute kein Unterricht statt?« fragte Drizzt.

»Wir werden sehen«, war alles, was Zak antwortete, aber in seinen Gedanken war sich der Waffenmeister darüber im klaren, daß Drizzt eine der bestürzendsten Entdeckungen seines Lebens bevorstand. Ein Haus hatte beim Angriff versagt, und das Herrschende Konzil hatte die Anwesenheit aller Adligen der Stadt gefordert, um Zeugen der Bedeutung der Gerechtigkeit zu sein.

Briza erschien auf dem Gang vor der Tür des Übungsraumes. »Beeilt Euch«, schalt sie. »Die Oberin Malice möchte nicht, daß unser Haus als eine der letzten Gruppen zu der Versammlung kommt.«

Die Mutter Oberin selbst, die auf einer blauleuchtenden Scheibe heranglitt - da Mutter Oberinnen kaum jemals zu Fuß durch die Stadt gingen -, führte den Zug aus dem großen Tor des Hauses Do'Urden hinaus. Briza ging an der Seite ihrer Mutter, während Maya und Rizzen an zweiter Stelle kamen und Drizzt und Zak den Abschluß bildeten. Vierna und Dinin, die ihren Pflichten auf ihren Posten in der Akademie unterlagen, waren dem Ruf des Herrschenden Konzils in einer gesonderten Gruppe gefolgt.

Die ganze Stadt war an diesem Morgen auf den Beinen und versuchte, die Wahrheit der Gerüchte um den fehlgeschlagenen

Angriff zu erfahren. Drizzt spazierte mit großen Augen durch den Tumult und registrierte mit Verwunderung den direkten Anblick der reichgeschmückten Drowhäuser. Sklaven aller niederen Häuser- Goblins, Orks und sogar Riesen sprangen aus dem Weg, wenn sie Malice erkannten, die in ihrer verzauberten Kutsche fuhr, wie es sich für eine Mutter Oberin ziemte. Bürgerliche Drow unterbrachen ihre Unterhaltung und verharrten in respektvoller Stille, als die adlige Familie vorbeizog.

Auf dem Weg zum nordwestlichen Gebiet der Stadt, dem Standort des schuldigen Hauses, kamen sie zu einem Weg, der von einer streitenden Karawane Duergar, Grauer Zwerge, blockiert wurde. Ein Dutzend Fahrzeuge waren umgestoßen oder ineinander verkeilt - anscheinend waren zwei Gruppen von Duergar auf dem schmalen Weg zusammengekommen, wobei keine ihr Durchgangsrecht hatte aufgeben wollen.

Briza zog die schlangenköpfige Peitsche aus ihrem Gürtel und verjagte einige der Kreaturen, um Malice den Weg zu den offensichtlichen Anführern der beiden Gruppen freizumachen.

Die Zwerge wandten sich ärgerlich zu ihr um - bis sie ihre Stellung erkannten.

»Verzeiht, gnädige Frau«, stotterte einer von ihnen. »Es ist nur ein unglücklicher Zufall.«

Malice begutachtete den Inhalt eines der nächststehenden Fahrzeuge, Kisten mit riesigen Krabbenbeinen und anderen Delikatessen.

»Ihr haltet mich auf«, sagte Malice ruhig.

»Wir kamen in Eure Stadt mit der Hoffnung auf gute Geschäfte«, erklärte der andere Duergar. Er warf seinem Gegenüber einen ärgerlichen Blick zu, und Malice sah, daß die beiden Gegner waren, die wahrscheinlich dieselben Waren im selben Drowhaus verschachern wollten.

»Ich werde Euch Eure Unverschämtheit vergeben...«, bot sie gnädig an und begutachtete noch immer die Kisten.

Die beiden Duergar ahnten, was kommen würde. Ebenso Zak. »Wir werden heute abend hervorragend speisen«, flüsterte er Drizzt mit listigem Augenzwinkern zu. »Die Oberin Malice wird eine solche Gelegenheit nicht nutzlos vorübergehen lassen.«

»... wenn Ihr die Möglichkeit seht, die Hälfte dieser Kisten heute abend zum Tor des Hauses Do'Urden zu liefern«, beendete Malice ihren Satz.

Der Duergar wollte protestieren, vergaß aber schnell seine törichte Regung. Wie sie es haßten, mit Drowelfen zu handeln!

»Ihr werdet entsprechend entlohnt werden«, fuhr Malice fort. »Das Haus Do'Urden ist kein armes Haus. Eure beiden Karawanen zusammengenommen, werdet Ihr immer noch genug Waren übrig haben, um das Haus, dessentwegen Ihr hierhergekommen seid, zufriedenzustellen.«

Keiner der Duergar konnte diese einfache Logik widerlegen, aber unter diesen Handelsbedingungen, da sie eine Mutter Oberin beleidigt hatten, war ihnen klar, daß die Entlohnung kaum angemessen sein würde. Dennoch konnten die Grauen Zwerge das alles nur als Risiko beim Handeln in Menzoberranzan akzeptieren. Sie verbeugten sich höflich und veranlaßten ihre Leute, den Weg für den Zug der Drow freizumachen.

Das Haus Teken'duis, der erfolglose Angreifer der vorangegangenen Nacht, hatte sich innerhalb seines von zwei Säulen begrenzten Anwesens verbarrikadiert und war auf das vorbereitet, was folgen würde. Außerhalb ihrer Tore hatten sich alle Adligen Menzoberranzans, über tausend Drow, versammelt, allen voran die Oberin Baenre und sieben andere Mutter Oberinnen des Herrschenden Konzils. Und noch verhängnisvoller für das schuldige Haus war die Tatsache, daß

sich die gesamte Belegschaft der drei Schulen der Akademie, Schüler und Lehrer, um das Teken'duis-Anwesen herum aufgestellt hatten.

Die Oberin Malice führte ihre Gruppe zur vordersten Linie hinter den herrschenden Oberinnen. Da sie die Oberin des neunten Hauses war, also nur einen Schritt vom Konzil entfernt, machten ihr andere Adlige der Drow bereitwillig Platz.

»Das Haus Teken'duis hat die Spinnenkönigin erzürnt!« verkündete die Oberin Baenre mit einer Stimme, die durch magischen Zauber verstärkt war.

»Nur weil sie versagt haben«, flüsterte Zak Drizzt zu.

Briza warf beiden Männern einen ärgerlichen Blick zu.

Die Oberin Baenre bat drei junge Drow, zwei Frauen und einen Mann, zu sich. »Dies sind alle, die vom Hause Freth übriggeblieben sind«, erklärte sie. »Könnt Ihr uns sagen, Ihr Waisen des Hauses Freth«, forderte sie sie auf, »wer Euer Heim angegriffen hat?«

»Das Haus Teken'duis!« riefen sie zusammen.

»Das war geprobt«, kommentierte Zak.

Briza wandte sich erneut um. »Ruhe!« flüsterte sie barsch.

Zak gab Drizzt einen Klaps auf den Hinterkopf. »Ja«, stimmte er zu. »Seid still!«

Drizzt wollte protestieren, aber Briza hatte sich bereits abgewandt, und Zaks Lächeln war zu offensichtlich, um dem zu widersprechen.

»Dann ist es der Wille des Herrschenden Konzils«, sagte die Oberin Baenre gerade, »daß das Haus Teken'duis die Konsequenzen seines Handelns auf sich nimmt.«

»Was geschieht mit den Waisen des Hauses Freth?« fragte eine Stimme aus der Menge.

Die Oberin Baenre tätschelte der ältesten Frau, einer Priesterin, die kürzlich ihre Ausbildung an der Akademie beendet hatte, den Kopf. »Als Adlige wurden sie geboren, und Adlige werden sie bleiben«, sagte die Oberin. »Das Haus Baenre nimmt sie unter seinen Schutz. Sie tragen nun den Namen des Hauses Baenre.«

Verärgertes Raunen wurde in der versammelten Menge laut. Drei junge Adlige, zwei von ihnen Frauen, waren ein guter Preis. Jedes Haus der Stadt hätte sie mit Freuden aufgenommen.

»Baenre«, flüsterte Briza Malice zu. »Das ist genau das, was das erste Haus braucht, noch mehr Priesterinnen!«

»Sechzehn Hohepriesterinnen sind anscheinend nicht genug«, antwortete Malice.

»Und zweifellos wird Baenre auch jeden überlebenden Krieger des Hauses Freth übernehmen«, stellte Briza fest.

Malice war sich da nicht so sicher. Die Oberin Baenre wanderte auf einem schmalen Grat, wenn sie auch nur die überlebenden Adligen übernahm. Wenn das Haus Baenre zu mächtig wurde, würde Lloth Anstoß daran nehmen. In Situationen wie diesen, wo ein Haus fast ausgerottet worden war, wurden überlebende Krieger normalerweise auf die meistbietenden Häuser verteilt. Malice würde auf solche Auktion achten müssen. Krieger waren nicht billig, aber in diesem Falle würde Malice die Gelegenheit begrüßen, ihre Streitkräfte zu erweitern, besonders wenn Zauberkundige darunter waren. Die Oberin Baenre sprach das schuldige Haus an. »Haus Teken'duis!« rief sie. »Ihr habt unsere Gesetze gebrochen und seid rechtmäßig überführt worden. Kämpft, wenn Ihr wollt, aber Ihr wißt, daß Ihr dieses Los selbst verschuldet habt!« Mit einem Wink ihrer Hand setzte sie die Mitglieder der Akademie, der die Gerechtigkeit ausübenden Instanz, in Bewegung.

Große, flache Kohlenpfannen wären an acht Stellen rund um Haus Teken'duis aufgestellt worden, die von den Herrinnen von Arach-Tinilith und den höchstgestellten geistlichen Schülern bewacht wurden. Flammen schrien nach Leben und schössen in die Luft, als die Hohepriesterinnen die Tore zu den niederen Ebenen öffneten. Drizzt beobachtete dies alles aufmerksam und wie hypnotisiert und hoffte, einen Blick auf Dinin oder Vierna zu erhäschen.

Bewohner der unteren Ebenen, große vielfach bewaffnete Monster, schleimbedeckt und feuerspeiend, traten aus den Flammen heraus. Auch die am nächsten stehenden Hohepriesterinnen wichen vor der grotesken Horde zurück. Die Kreaturen nahmen diese Unterwürfigkeit freudig zur Kenntnis. Als die Oberin Baenre das Zeichen gab, nahmen sie eifrig Haus Teken'duis ein.

Glyphen explodierten an jeder Ecke des schwachen Tores des Hauses, aber das waren für die herbeigerufenen Kreaturen lediglich Unbequemlichkeiten.

Dann begannen die Zauberer und Schüler von Sorcere zu handeln, indem sie mit beschworenen Blitzpfeilen und Säure- und Feuerkugeln auf Haus Teken'duis losschlugen.

Schüler und Lehrer von Melee-Magthere, der Schule der Kämpfer, eilten mit schweren Armbrüsten umher und schossen in die Fenster, durch die die zum Tode verurteilte Familie zu fliehen versuchen könnte.

Die Horde der Monster brach durch die Türen. Blitze flammten auf, und Donner dröhnte.

Zak schaute zu Drizzt und runzelte die Stirn. Gefangen in der Erregung - und sicherlich war es erregend -, machte sich auf Drizzts Gesicht ein Ausdruck von Ehrfurcht breit. Die ersten Schreie der zum Tode verurteilten Familie waren aus dem Haus zu hören, Schreie, die so furchtbar und voller Todesangst klangen, daß sie jegliches makabres Vergnügen

unmöglich machten, das Drizzt vielleicht empfunden haben mochte. Er griff nach Zaks Schulter, drehte den Waffenmeister zu sich herum und bat um eine Erklärung.

Einer der Söhne des Hauses Teken'duis, der vor einem zehnarmigen Monster flüchtete, trat auf die Galerie eines hochgelegenen Fensters. Ein Dutzend Armbrustpfeile trafen ihn gleichzeitig, und bevor er tot hinunterfallen konnte, hoben ihn drei getrennte Blitzpfeile nacheinander von der Galerie und ließen ihn dann darauf zurückfallen.

Versengt und verstümmelt, begann die Leiche des Drow von ihrem hohen Standort hinunterzufallen, aber das groteske Monster streckte eine große Klauenhand aus dem Fenster und zog sie wieder hinein, um sie zu verschlingen.

»Die Gerechtigkeit der Drow«, sagte Zak kalt. Er bot Drizzt keinerlei Trost an. Er wollte, daß die Brutalität dieses Augenblicks für den Rest seines Lebens im Gedächtnis des jungen Drow haftenblieb.

Die Belagerung wurde noch über eine Stunde lang fortgesetzt, und als sie beendet war, als die Bewohner der niederen Ebenen durch die Tore der flachen Kohlenpfanne zurückgeschickt worden waren und die Schüler und Lehrer der Akademie ihren Rückweg nach Tier Breche angetreten hatten, war das Haus Teken'duis nur noch ein glühender Klumpen toten geschmolzenen Gesteins.

Drizzt beobachtete das alles mit Entsetzen, aber mit zu großer Angst vor den Folgen, um fortzulaufen. Er erkannte die Vollendung Menzoberranzans nicht, als sie zum Hause Do'Urden zurückkehrten.

Die Blutspuren

»Zaknafein ist fortgegangen?« fragte Malice.

»Ich habe ihn und Rizzen zur Akademie geschickt, um Vierna eine Nachricht zu überbringen«, erklärte Briza. »Er

wird erst in vielen Stunden zurückkehren, nicht bevor das Licht des Narbondel seinen Abstieg beginnt.«

»Das ist gut«, sagte Malice. »Ihr habt beide Eure Aufgaben bei dieser Posse verstanden?«

Briza und Maya nickten. »Ich habe bisher noch nie von einer solchen Täuschung gehört. Ist das unbedingt nötig?«

»Dieses Täuschungsmanöver war für ein anderes Mitglied des Hauses gedacht«, antwortete Briza und sah Malice um Bestätigung heischend an. »Vor fast vier Jahrhunderten.«

»Ja«, bestätigte Malice. »Dasselbe sollte mit Zaknafein geschehen, aber der unerwartete Tod der Oberin Vartha, meiner Mutter, verhinderte die Pläne.«

»Das war, als Ihr die Mutter Oberin wurdet«, sagte Maya.

»Ja«, antwortete Malice, »obwohl ich mein erstes Lebensjahrhundert noch nicht vollendet hatte und noch in Arach-Tinilith ausgebildet wurde. Es war keine erfreuliche Zeit in der Geschichte des Hauses Do'Urden.«

»Aber wir haben überlebt«, sagte Briza. »Durch den Tod der Oberin Vartha wurden Nalfein und ich Adlige des Hauses.«

»Die Prüfung Zaknafeins fand niemals statt«, bemerkte Maya.

»Zu viele andere Pflichten gingen vor«, antwortete Malice.

»Also werden wir es bei Drizzt versuchen«, sagte Maya.

»Die Bestrafung des Hauses Teken'duis hat mich davon überzeugt, daß diese Tat vollbracht werden muß«, sagte Malice.

»Ja«, stimmte Briza zu. »Habt Ihr Drizzts Gesichtsausdruck während der Vollstreckung bemerkt?«

»Das habe ich«, antwortete Maya. »Er war empört.«

»Das paßt nicht zu einem Drowkrieger«, sagte Malice, »und somit obliegt uns diese Pflicht. Drizzt wird bald zur Akademie

aufbrechen. Wir müssen seine Hände mit Drowblut beflecken und ihm seine Unschuld stehlen.«

»Das klingt nach sehr vielen Schwierigkeiten für einen Jungen«, brummte Briza. »Wenn sich Drizzt unserer Denkungsart nicht anpassen kann, warum opfern wir ihn dann nicht einfach Lloth?«

»Ich werde keine Kinder mehr gebären!« antwortete Malice grollend. »Jedes Mitglied dieser Familie ist wichtig, wenn wir Bedeutung in der Stadt erlangen wollen!« Im stillen erhoffte sich Malice noch einen anderen Gewinn, wenn Drizzt zu der bösen Denkungsart der Drow bekehrt werden würde. Sie haßte Zaknafein genausosehr, wie sie ihn begehrte, und Drizzt in einen Drowkrieger umgewandelt zu sehen, einen wirklichen herzlosen Drowkrieger, würde dem Waffenmeister erhebliche Qualen bereiten.

»Also machen wir weiter«, verkündete Malice. Sie klatschte in die Hände, und eine große Kiste kam herein, die von acht belebten Spinnenbeinen getragen wurde. Dahinter folgte ein nervöser Goblinsklave.

»Komm her, Byuchyuch«, sagte Malice mit ermutigender Stimme. In dem Bemühen zu gefallen, näherte sich der Sklave Malices Thron und hielt vollkommen still, als die Mutter Oberin einen langen und komplizierten Zauberspruch intonierte.

Briza und Maya sahen dem Können ihrer Mutter bewundernd zu. Die Umrisse des kleinen Gobiin verformten sich, und seine Haut wurde dunkler. Ein paar Minuten später hatte der Sklave die Gestalt eines männlichen Drow angenommen. Byuchyuch betrachtete seine Gestalt glücklich, denn er verstand nicht, daß seine Umwandlung lediglich ein Vorspiel des Todes war.

»Du bist jetzt ein Drowkrieger«, erklärte ihm Maya, »und mein Kämpe. Du mußt nur einen einzigen schlechter gestellten

Kämpfer töten, um deinen Platz als freier Bürger des Hauses Do'Urden einnehmen zu können!«

Nach zehn Jahren als vertraglich verdingter Diener der bösartigen Dunkelelfen war der Goblin mehr als bereit dazu. Malice erhob sich und verließ den Vorraum. »Kommt mit mir«, befahl sie, und ihre beiden Töchter, der Goblin und die belebte Kiste folgten ihr.

Sie fanden Drizzt im Übungsraum, wo er die Schneiden seiner Krummsäbel reinigte. In stummer Aufmerksamkeit sprang er sofort auf, als er die unerwarteten Besucher bemerkte. »Ich grüße Euch, mein Sohn«, sagte Malice in einem Ton, der mütterlicher klang, als Drizzt es je gehört hatte. »Wir werden Euch heute einer Prüfung unterziehen, einer einfachen Aufgabe, die für Eure Aufnahme in Melee-Magthere notwendig ist.«

Maya trat vor ihren Bruder. »Ich bin neben Euch die Jüngste«, erklärte sie. »Und somit habe ich das Recht der Herausforderung, das ich hiermit ausübe.«

Drizzt war verwirrt. Er hatte noch nie von solch einem Recht gehört. Maya rief die Kiste zu sich und öffnete ehrfurchtsvoll den Deckel.

»Ihr habt Eure Waffen und Euer Piwajwi«, erklärte sie. »Nun ist es an der Zeit, daß Ihr die vollständige Ausrüstung eines Adligen des Hauses Do'Urden tragt.« Sie entnahm der Kiste ein Paar hoher schwarzer Stiefel und gab sie Drizzt.

Drizzt schlüpfte eilig aus seinen normalen Schuhen und zog die neuen an. Sie waren unglaublich weich und paßten sich seinen Füßen magisch an. Drizzt wußte um die Magie in ihnen: Sie würden es ihm ermöglichen, sich absolut geräuschlos zu bewegen. Bevor er sie jedoch weiter bewundern konnte, reichte Maya ihm die nächste Gabe, die noch großartiger war.

Drizzt ließ seinen Piwafwi zu Boden sinken, als er einen silbrigen Kettenpanzer entgegennahm. In allen Königreichen

gab es keinen zweiten so geschmeidigen und fein gearbeiteten Kettenpanzer wie den der Drow. Er wog nicht mehr als ein schweres Hemd und würde sich so leicht wie seidene Kleidung anschmiegen, lenkte aber mit seinen winzigen Noppen die Spitze eines Speeres unfehlbar ab.

»Ihr kämpft mit zwei Waffen«, sagte Maya, »und darum braucht Ihr keinen Schild. Steckt aber Eure Krummsäbel hier hinein. Das paßt besser zu einem Drowadligen.« Sie gab Drizzt einen schwarzen Ledergürtel, dessen Schnalle ein großer Smaragd war und dessen beide Schwertscheiden mit Edelsteinen und Perlen reich verziert waren.

»Haltet Euch bereit«, sagte Malice zu Drizzt. »Ihr müßt Euch die Gaben verdienen.« Als Drizzt begann, die Ausrüstung anzulegen, trat Malice neben den verwandelten Goblin, der angesichts der wachsenden Erkenntnis, daß sein Kampf keine einfache Sache werden würde, unruhig zu werden begann.

»Wenn du ihn tötest, werden die Gegenstände dir gehören«, versprach Malice. Das Lächeln des Goblins kehrte in zehnfacher Intensität zurück. Er konnte nicht erkennen, daß er gegen Drizzt keine Chance hatte.

Während Drizzt seinen Piwafivi wieder im Nacken befestigte, stellte Maya den falschen Drowkrieger vor. »Dies ist Byuchyuch«, sagte sie, »mein Kämpe. Ihr müßt ihn besiegen, um Euch die Gaben zu verdienen... und Euren angemessenen Platz innerhalb der Familie.«

Da er niemals an seinen Fähigkeiten zweifelte und diesen Wettbewerb als einfachen Übungskampf ansah, stimmte Drizzt bereitwillig zu. »Also laßt uns beginnen«, sagte er und zog die Krummsäbel aus ihren reichverzierten Scheiden.

Malice nickte Byuchyuch ermutigend zu, und der Goblin nahm das Schwert und den Schild auf, die Maya bereitgehalten hatte, und ging direkt auf Drizzt zu.

In dem Versuch, seinen Gegner abzuschätzen, ließ Drizzt es langsam angehen, bevor er gewagte offensive Schläge versuchte. Innerhalb kürzester Zeit erkannte Drizzt, wie schlecht Byuchyuch mit Schwert und Schild umzugehen wußte. Da er die wahre Identität der Kreatur nicht kannte, konnte Drizzt kaum glauben, daß ein Drow an der Waffe solche Unfähigkeit zeigen sollte. Er fragte sich, ob Byuchyuch ihn ködern wollte, und bei dem Gedanken behielt er seine vorsichtige Art der Annäherung bei.

Nach einiger Zeit, in der Byuchyuch wilde und unausgewogene Schwünge gezeigt hatte, fühlte Drizzt sich jedoch gezwungen, die Initiative zu ergreifen. Er schlug mit einem Krummsäbel gegen Byuchyuchs Schild. Der Goblin-Drow antwortete mit einem schwerfälligen Stoß, und Drizzt schlug ihm mit seiner freien Klinge das Schwert aus der Hand. Dann führte er eine Drehung aus, die die Spitze des Krummsäbels vor der Mulde in Byuchyuchs Brust verharren ließ.

»Zu leicht«, murmelte Drizzt leise.

Aber die wahre Prüfung hatte erst begonnen.

Auf ein Stichwort hin sprach Briza einen das Bewußtsein betäubenden Zauber über dem Goblin aus, der ihn in seiner hilflosen Position in Eis einschloß. Da er sich seiner unangenehmen Lage bewußt war, versuchte Byuchyuch herauszukommen, aber Brizas Zauber hielt ihn fest.

»Führt den Stoß zu Ende«, sagte Malice zu Drizzt. Drizzt sah auf seinen Krummsäbel, dann zu Malice und glaubte nicht, was er hörte.

»Mayas Kämpe muß getötet werden«, knurrte Briza.

»Ich kann nicht...«, begann Drizzt.

»Tötet ihn!« brüllte Malice, und dieses Mal hatten die Worte das Gewicht eines magischen Befehls.

»Stoßt zu!« kommandierte Briza gleichermaßen.

Drizzt spürte, wie ihre Worte seine Hand zum Handeln zwangen. Völlig angewidert von dem Gedanken, einen hilflosen Gegner töten zu sollen, konzentrierte er sich mit seiner ganzen geistigen Kraft darauf, dem zu widerstehen. Obwohl es ihm gelang, die Ausführung der Befehle ein paar Sekunden lang zu verweigern, bemerkte Drizzt jedoch, daß er die Waffe nicht bewegen konnte.

»Tötet ihn!« schrie Malice.

»Stoßt zu!« kreischte Briza.

Das ging einige weitere quälende Sekunden lang so weiter. Schweiß perlte auf Drizzts Gesicht. Dann brach die Willenskraft des jungen Drow. Sein Krummsäbel glitt schnell zwischen Byuchyuchs Rippen und fand das Herz der unglücklichen Kreatur. Dann entließ Briza Byuchyuch aus ihrem lähmenden Zauber, damit Drizzt den Todeskampf auf dem Gesicht des falschen Drow sehen und die gurgelnden Geräusche hören konnte, die der sterbende Byuchyuch von sich gab, als er zu Boden sank.

Drizzt konnte kaum atmen, als er auf seine blutbefleckte Waffe blickte.

Es war nun an Maya zu handeln. Sie versetzte Drizzt mit ihrem Streitkolben einen kurzen heftigen Schlag und stieß ihn damit zu Boden.

»Ihr habt meinen Kämpen getötet!« grollte sie. »Jetzt müßt Ihr gegen mich kämpfen!«

Drizzt rollte sich wieder auf die Füße, weg von der erzürnten Frau. Er hatte nicht die Absicht zu kämpfen, aber bevor er auch nur seine Waffen fallen lassen konnte, las Malice seine Gedanken und warnte ihn: »Wenn Ihr nicht kämpft, wird Maya Euch töten!«

»So geht das nicht«, protestierte Drizzt, aber seine Worte verloren sich in dem Ring aus Diamantspat, der sich bildete, als er einen schweren Schlag mit seinem Krummsäbel parierte.

Nun mußte er handeln, ob er wollte oder nicht. Maya war eine fähige Kämpferin - alle Frauen verbrachten viele Stunden mit Waffenübungen -, und sie war stärker als Drizzt. Aber Drizzt war Zaks Sohn, der beste Schüler, und als er sich eingestanden hatte, daß es keinen Ausweg aus dieser Lage gab, begegnete er Mayas Streitkolben mit jeglichem geschickten Manöver, das man ihm beigebracht hatte.

Krummsäbel schwangen und tauchten in einen Tanz, der Briza und Maya Ehrfurcht einflößte. Malice bemerkte es kaum, da sie sich bereits mitten in der Ausführung eines weiteren mächtigen Zaubers befand. Malice hatte niemals daran gezweifelt, daß Drizzt seine Schwester besiegen könnte, und sie hatte diese Erwartung in ihren Plan mit einbezogen.

Drizzts Bewegungen waren allesamt defensiv, denn er hoffte weiterhin auf ein Anzeichen von gesundem Menschenverstand bei seiner Mutter und darauf, daß diese ganze Geschichte beendet würde. Er wollte Maya zurückdrängen, sie zum Stolpern bringen und den Kampf beenden, indem er sie in eine aussichtslose Lage brachte. Drizzt mußte daran glauben, daß Briza und Malice ihn nicht zwingen wollten, Maya zu töten, wie er Byuchyuch getötet hatte. Schließlich rutschte Maya aus. Sie warf ihren Schild von sich, um dem einen Bogen beschreibenden Krummsäbel auszuweichen, verlor aber während der Abwehrbewegung das Gleichgewicht und öffnete die Arme. Drizzts zweite Klinge schoß vor, aber nur, um an einer geeigneten Stelle vor Mayas Brust zu verharren und sie zurückzudrängen.

Malices Zauber fing die Waffe mitten im Stoß ab.

Die blutbefleckte Diamantspatklinge wurde lebendig, und Drizzt erkannte, daß er den Schwanz einer Schlange in Händen hielt, einer giftigen Viper, die sich gegen ihn richtete!

Die verzauberte Schlange spritzte ihr Gift in Drizzts Augen, machte ihn blind, und dann fühlte er den Schmerz, den ihm Brizas Peitsche verursachte. Alle fünf Schlangenköpfe der entsetzlichen Waffe bissen Drizzt in den Rücken, durchdrangen seine neue Rüstung und verursachten ihm folternde Qualen. Er verfiel in eine zusammengerollte Haltung und war völlig hilflos, als Briza mit der Peitsche wieder und wieder zuschlug.

»Greift niemals eine Drowfrau an!« schrie sie, während sie Drizzt bewußtlos schlug.

Eine Stunde später öffnete Drizzt die Augen. Er lag in seinem Bett, und die Oberin Malice stand über ihn gebeugt. Die Hohepriesterin hatte sich um seine Wunden gekümmert, aber der Schmerz blieb, eine greifbare Erinnerung an die Lektion. Aber sie war nicht annähernd so greifbar wie das Blut, das noch immer Drizzts Krummsäbel befleckte.

»Die Rüstung wird ersetzt werden«, sagte ihm Malice. »Ihr seid jetzt ein Drowkrieger. Ihr habt es Euch verdient.« Sie wandte sich um, verließ den Raum und überließ Drizzt damit seinen Qualen und seiner verlorenen Unschuld.

»Schickt ihn nicht dorthin«, argumentierte Zak mit soviel Nachdruck, wie er verantworten konnte. Er starrte zur Oberin Malice hinauf, der selbstgefälligen Königin auf ihrem hohen Thron aus Stein und schwarzem Samt. Wie immer standen Briza und Maya gehorsam an ihrer Seite.

»Er ist ein Drowkämpfer«, erwiderte Malice mit noch immer ruhiger Stimme. »Er muß zur Akademie gehen. Das ist unsere Bestimmung.«

Zak sah sich hilflos um. Er haßte diesen Ort, den Vorraum der Kapelle mit seinen Skulpturen der Spinnenkönigin, die aus

jedem Blickwinkel tückisch auf ihn hinabblickten, und mit Malice, die hoch über ihm auf ihrem mächtigen Sitz saß.

Zak verscheuchte die Bilder und faßte neuen Mut, indem er sich daran erinnerte, daß er dieses Mal etwas Wichtiges auszufechten hatte.

»Schickt ihn nicht dorthin!« grollte er. »Sie werden ihn vernichten!«

Die Hände der Oberin Malice fielen klatschend auf die Steinlehnen ihres großen Stuhles.

»Drizzt ist bereits fähiger als die Hälfte aller anderen an der Akademie«, fuhr Zak schnell fort, bevor der Zorn der Oberin zum Ausbruch kam. »Gebt mir weitere zwei Jahre, und ich werde ihn zum besten Schwertkämpfer von ganz Menzoberranzan machen!«

Malice lehnte sich auf ihrem Stuhl zurück. Aus dem, was sie von den Fortschritten ihres Sohnes gesehen hatte, konnte sie die Möglichkeiten, die sich aus Zaks Worten ergaben, nicht leugnen. »Er wird gehen«, sagte sie ruhig. »Es gehört mehr dazu, einen Drowkrieger zu formen, als ihm nur den Umgang mit Waffen beizubringen. Drizzt muß noch andere Lektionen lernen.«

»Lektionen in Hinterlist?« fauchte Zak, der zu zornig war, um die Konsequenzen zu bedenken. Drizzt hatte ihm erzählt, was Malice und ihre üblen Töchter an jenem Tag mit ihm getan hatten, und Zak war klug genug, ihre Handlungen zu verstehen. Ihre »Lektion« hatte den Jungen fast zerbrochen und ihm, vielleicht für immer, seine für ihn so wertvollen Ideale gestohlen. Es würde für Drizzt jetzt schwieriger sein, an seiner Moral und seinen Prinzipien festzuhalten, jetzt, da das Postament der Lauterkeit unter ihm umgestoßen worden war.

»Achtet auf Eure Worte, Zaknafein«, warnte die Oberin Malice.

»Ich kämpfe mit Leidenschaft!« fauchte der Waffenmeister. »Darum siege ich. Euer Sohn kämpft auch mit Leidenschaft - laßt die Anpassungsmethoden der Akademie ihm dies nicht nehmen!«

»Laßt uns allein«, wies Malice ihre Töchter an. Maya verbeugte sich und eilte aus der Tür. Briza folgte eher langsam und hielt noch einmal inne, um Zak einen mißtrauischen Blick zuzuwerfen. Zak erwiderte den Blick nicht, aber vor seinem inneren Auge erschien ein Bild, das mit seinem Schwert und Brizas selbstgefälligem Lächeln zu tun hatte.

»Zaknafein«, begann Malice und beugte sich wieder auf ihrem Stuhl vor. »Aufgrund Eurer Fertigkeit mit den Waffen habe ich Eure blasphernischen Ansichten all die vielen Jahre lang toleriert. Ihr habt meine Krieger gut ausgebildet, und Eure Vorliebe für das Töten von Drow, speziell von Priesterinnen der Lloth, war dem Aufstieg des Hauses Do'Urden dienlich. Ich bin nicht undankbar und war dies auch bisher nicht.

Aber ich warne Euch, zum letzten Mal, denn Drizzt ist mein Sohn und nicht der seines Erzeugers! Er wird zur Akademie gehen und lernen, was er lernen muß, um seinen Platz als Fürst des Hauses Do'Urden einzunehmen. Wenn Ihr Euch in das einmischt, was unumgänglich ist, Zaknafein, werde ich nicht länger meine Augen vor Euren Taten verschließen! Euer Herz wird Lloth gegeben werden.« Zak schlug die Hacken zusammen und deutete eine knappe Verbeugung an, wandte sich dann abrupt um und verließ den Raum, wobei er versuchte, Hoffnung auf diesem dunklen und hoffnungslosen Bild zu erkennen.

Als er durch den Hauptgang ging, hörte er im Geiste wieder die Schreie der sterbenden Kinder des Hauses DeVir, Kinder, die niemals die Chance hatten, die Grausamkeiten der Drowakademie anzuklagen. Vielleicht waren sie tot besser dran.

Schreckliche Vorliebe

Zak zog eines seiner Schwerter und bewunderte die Ausführung der Waffe. Dieses Schwert war, wie die meisten Drowwaffen, von den Grauen Zwergen geschmiedet und dann zum Verkauf nach Menzoberranzan gebracht worden. Die Arbeit der Duergar war ausgezeichnet, aber erst die Arbeit, die danach von den Dunkelelfen daran vollbracht worden war, machte sie so erfolgreich. Keines der Völker der Oberfläche oder des Unterreichs konnte die Dunkelelfen in der Kunst des Waffenverzauberns übertreffen. Durchdrungen von den seltsamen Ausstrahlungen des Unterreichs, der magischen Kraft, die einzigartig in der lichtlosen Welt und von den unheiligen Priesterinnen der Lloth geweiht war, lag keine Klinge jemals besser zum Töten in der Hand.

Auch andere Völker, vor allem Zwerge und Oberflächenelfen, waren stolz auf ihre handgefertigten Waffen. Edle Schwerter und mächtige Hämmer hingen als Schaustücke über Umhängen, und immer war ein Barde dabei, der bereitwillig die dazugehörige Legende erzählte, die meist mit den Worten begann: »In früheren Zeiten...«

Aber die Waffen der Drow waren anders, denn sie waren niemals Schaustücke. Sie waren in die Notwendigkeit des Jetzt eingebunden und niemals in Erinnerungen. Und ihr Zweck blieb unverändert, denn solange sie zum Kampf taugten, waren sie auch zum Töten geeignet.

Zak hielt die Klinge vor seine Augen. In seinen Händen war die Waffe zu mehr als nur einem Kampfinstrument geworden. Sie war eine Verlängerung seines Zorns, seine Antwort auf ein Dasein, das er nicht akzeptieren konnte.

Es war vielleicht auch seine Antwort auf ein anderes Problem, das unlösbar schien.

Er betrat den Übungsraum, wo Drizzt hart daran arbeitete, Angriffstaktiken gegen eine Übungspuppe zu führen. Zak hielt inne, um den jungen Drow beim Üben zu beobachten, und fragte sich, ob Drizzt jemals wieder den Tanz der Waffen als eine Form des Spiels ansehen würde. Wie die Krummsäbel in seinen Händen schwangen! In gefährlicher Präzision miteinander verflochten, schien jede Klinge die Bewegungen der anderen vorauszuahnen, und sie wirbelten in perfekter Ergänzung umher.

Dieser junge Drow würde bald ein unbesiegbarer Kämpfer sein, ein fast genauso guter Meister wie Zaknafein selbst.

»Könnt Ihr überleben?« flüsterte Zak. »Habt Ihr das Herz eines Drowkriegers?« Zak hoffte, daß die Antwort ein nachdrückliches »Nein« sein würde, aber Drizzt war sicherlich so oder so zum Tode verurteilt.

Zak schaute wieder auf sein Schwert hinab und wußte, was er tun mußte. Er nahm das zweite Schwert aus der Scheide und ging entschlossen auf Drizzt zu.

Drizzt sah ihn kommen und wandte sich kampfbereit um. »Ein letzter Kampf, bevor ich zur Akademie gehe?« Er lachte.

Zak hielt inne, um Drizzts Lächeln zu betrachten. Eine Fassade? Oder hatte der junge Drow sich wirklich seine Tat ge-gen Mayas Favoriten verziehen? Es war nicht wichtig, wie sich Zak erinnerte. Auch wenn sich Drizzt von den von seiner Mutter verursachten Qualen erholt hatte, würde ihn die Akademie vernichten. Der Waffenmeister sagte nichts. Er griff nur mit einer Folge von Stößen und Schlägen an, die Drizzt sofort in die Defensive drängten. Drizzt bemerkte noch nicht, daß dieses letzte Gefecht mit seinem Mentor weit mehr war als ihr üblicher Übungskampf.

»Ich werde mich an alles erinnern, was Ihr mich gelehrt habt«, versprach Drizzt, wobei er einem Stoß auswich und selbst einen heftigen Gegenschlag anbrachte. »Ich werde meinen Namen in die Räume von Melee-Magthere einkerben und Euch Ehre machen.«

Das Stirnrunzeln auf Zaks Gesicht verwirrte Drizzt, und der junge Drow wurde noch unsicherer, als der Waffenmeister beim nächsten Angriff ein Schwert genau auf sein Herz richtete. Drizzt sprang zur Seite, hieb in purer Verzweiflung gegen die Klinge und konnte es nur knapp verhindern, durchbohrt zu werden.

»Seid Ihr Euch Eurer selbst so sicher?« grollte Zak und verfolgte Drizzt hartnäckig.

Drizzt verteidigte sich, während ihre Klingen in kampfwütigem Zorn aufeinandertrafen. »Ich bin ein Kämpfer«, erklärte er. »Ein Drowkrieger!«

»Ihr seid ein Tänzer!« entgegnete Zak spöttisch. Er schlug mit seinem Schwert so wild auf Drizzts zur Abwehr erhobenen Krummsäbel, daß der Arm des jungen Drow zitterte.

»Ein Schwindler!« rief Zak. »Ein Bewerber für einen Titel, dessen Bedeutung Ihr noch nicht einmal annähernd verstehen könnt!«

Drizzt ging in die Offensive über. Feuer brannte in seinen lavendelfarbenen Augen, und neue Kräfte führten die sicheren Stöße seiner Krummsäbel.

Aber Zak war unbarmherzig. Er wehrte die Angriffe ab und fuhr mit seiner Lektion fort. »Kennt Ihr die Gefühle des Mordens?« schrie er. »Habt Ihr Euch mit der Tat, die Ihr ausgeführt habt, ausgesöhnt?«

Drizzts einzige Antworten waren ein enttäuschtes Knurren und ein erneuter Angriff.

»Aha, Ihr wollt das Vergnügen haben, Euer Schwert in die Brust einer Hohepriesterin zu stoßen«, höhnte Zak. »Das Licht der Wärme ihren Körper verlassen sehen, während ihre Lippen Euch stumme Flüche entgegenschleudern! Oder habt Ihr jemals die Schreie sterbender Kinder gehört?«

Drizzt unterbrach seinen Angriff, aber Zak wollte keine Unterbrechung zulassen. Der Waffenmeister ging erneut in die Offensive, und jeder seiner Stöße zielte auf einen Lebensbereich.

»Wie laut solche Schreie sind«, fuhr Zak fort. »Sie hallen über die Jahrhunderte in Eurem Bewußtsein wider. Sie verfolgen Euch auf allen Wegen durch Euer gesamtes Leben.«

Zak hielt in der Bewegung inne, um Drizzt das volle Gewicht seiner Worte spüren zu lassen. »Ihr habt sie niemals gehört, nicht wahr, Tänzer?« Der Waffenmeister streckte seine Arme weit aus, wie als Einladung. »Also kommt und vollbringt Euren zweiten Mord«, sagte er und klopfte auf seinen Magen. »In den Bauch, wo die Qual am größten ist, so daß meine Schreie in Eurem Bewußtsein widerhallen können. Beweist mir, daß Ihr der Drowkrieger seid, als der Ihr Euch ausgebt.«

Die Spitzen von Drizzts Krummsäbeln sanken langsam auf den Steinboden. Nun lächelte er nicht mehr.

»Ihr zögert.« Zak lachte ihn aus. »Dies ist die Gelegenheit, Euch einen Namen zu machen. Ein einziger Stoß, und Ihr werdet Eure Empfehlung an die Akademie vorausschicken. Andere Schüler und sogar Meister werden Euren Namen flüstern, wenn Ihr vorbeigeht. >Drizzt Do'Urden<, werden sie sagen. >Der Junge, der den angesehensten Waffenmeister von ganz Menzoberranzan tötete! < Ist es nicht das, was Ihr Euch wünscht?«

»Verdammt seid Ihr!« fauchte Drizzt zurück, aber er griff noch immer nicht an.

»Drowkrieger?« verhöhnte Zak ihn. »Ihr solltet nicht so schnell einen Titel beanspruchen, dessen Bedeutung Ihr noch gar nicht verstehen könnt!«

Drizzt griff daraufhin mit einem Zorn an, wie er ihn nie zuvor gekannt hatte. Sein Sinn war nicht der, zu töten, sondern der, seinen Lehrer zu schlagen, den Hohn aus Zaks Mund zu vertreiben mit einer Kampfvorführung, die zu beeindruckend war, um verhöhnt zu werden.

Drizzt war brillant. Er beantwortete jede Bewegung mit drei weiteren und trieb Zak hin und her, nach innen und weit nach außen. Zak war ihm mehr als einmal unterlegen. Er war so sehr damit beschäftigt, sich von den erbarmungslosen Stößen seines Schülers fernzuhalten, daß er noch nicht einmal daran denken konnte, in die Offensive zu gehen. Er erlaubte es Drizzt, seinen Angriff viele Minuten lang fortzuführen, und fürchtete seinen Ausgang, den Ausgang, den er bereits als den besten beschlossen hatte.

Schließlich bemerkte Zak, daß er die Verzögerung nicht mehr ertragen konnte. Er stieß ein Schwert mit langsamem Stoß vor, und Drizzt schlug ihm die Waffe prompt aus der Hand.

Gerade als der junge Drow in Erwartung des Sieges erneut angriff, ließ Zak seine freie Hand in einen Beutel gleiten und ergriff eine jener kleinen magischen Keramikkugeln, die ihm schon sooft in einem Kampf geholfen hatten.

»Nicht dieses Mal, Zaknafein!« verkündete Drizzt, der seine Angriffe unter Kontrolle hielt, denn er erinnerte sich gut der vielen Gelegenheiten, bei denen Zak einen vorgetäuschten Nachteil in einen klaren Vorteil verwandelt hatte.

Zak betastete die Kugel und war unfähig, sich zu entscheiden, was er tun sollte.

Drizzt führte ihm eine Sequenz von Angriffen vor, dann eine weitere, wobei er das Maß des Vorteils, den er errungen hatte,

als er Zaks Waffe geraubt hatte, zu ermessen versuchte. Im Vertrauen auf seine Position stieß Drizzt mit einem einzigen Stoß niedrig und hart zu.

Obwohl Zak in dem Moment abgelenkt war, konnte er den Angriff dennoch mit dem ihm verbliebenen Schwert abwehren. Drizzts zweiter Krummsäbel schlug schwer auf dem Schwert auf und zwang seine Spitze zu Boden. Mit derselben blitzartigen Bewegung befreite Drizzt seine erste Klinge aus Zaks Abwehr, bewegte sie kreisförmig aufwärts und fing den Stoß ein paar Zentimeter vor Zaks Kehle ab.

»Ich habe Euch!« schrie der junge Drow.

Zaks Antwort kam in einer Explosion von Licht, schlimmer als alles, was Drizzt sich je hätte vorstellen können.

Zak hatte klugerweise die Augen geschlossen, aber Drizzt, überrascht, wie er war, konnte auf diesen plötzlichen Wechsel nicht eingehen.

Sein Kopf brannte in heftigem Schmerz, und er wandte sich um, um von dem Licht fortzukommen und von dem Waffenmeister.

Mit fest geschlossenen Augen hatte Zak bereits der Notwendigkeit der Vision abgeschworen. Er ließ sich nun von seinen geschulten Ohren leiten, und Drizzt, der schlurfte und stolperte, war ein leicht zu findendes Ziel. Mit einer einzigen Bewegung löste Zak die Peitsche von seinem Gürtel und ließ sie herausschnellen, fing Drizzt an den Knöcheln ein und ließ ihn zu Boden stürzen.

Der Waffenmeister griff methodisch an, wobei er jeden Schritt fürchtete, aber er wußte, daß der Handlungsablauf, den er erwählt hatte, korrekt war.

Drizzt erkannte, daß er überlistet worden war, aber er konnte den Grund nicht verstehen. Das Licht hatte ihn geblendet, aber noch mehr hatte ihn Zaks Fortführung des Kampfes überrascht. Drizzt hielt inne, denn er konnte der Falle nicht entkommen,

und er versuchte einen Ausweg aus seiner Blindheit zu finden. Er mußte den Fluß des Kampfes fühlen, die Geräusche seines Angreifers hören und auf jeden kommenden Stoß eingehen können.

Er hob seine Krummsäbel gerade rechtzeitig hoch, um einen Schwertstreich abzuwehren, der seinen Schädel gespalten hätte. Zak hatte die Abwehrbewegung nicht erwartet. Er wich zurück und griff aus einem anderen Winkel an. Wieder wurde er abgeschlagen. Weniger mit Neugierde als mit dem Wunsch, Drizzt zu töten, führte der Waffenmeister eine Reihe von Angriffen durch und vollführte mit seinem Schwert Bewegungen, die die Abwehr vieler durchbrochen hätten, die ihn sehen konnten.

Blind schlug Drizzt ihn ab und antwortete mit seinem Krummsäbel auf jeden neuen Stoß.

»Verrat!« schrie Drizzt, der noch immer von übriggebliebenen schmerzhaften Explosionen hellen Lichts in seinem Kopf gequält wurde. Er wehrte einen weiteren Angriff ab und versuchte wieder Boden zu gewinnen, denn er erkannte, daß er wenig Aussicht hatte, den Waffenmeister aus einer gebeugten Haltung heraus abzuwehren. Die Qualen durch das stechende Licht waren jedoch zu groß, und Drizzt, der nahe am Rand der Bewußtlosigkeit stand, taumelte zurück auf den Felsenboden und verlor dabei einen Krummsäbel. Er schlug wild um sich, denn er wußte, daß Zak näher kam.

Der zweite Krummsäbel wurde ihm aus der Hand geschlagen.

»Verrat«, grollte Drizzt erneut. »Haßt Ihr es so zu verlieren?«

»Versteht Ihr denn nicht?« schrie Zak ihn an. »Verlieren heißt sterben! Ihr mögt tausend Kämpfe gewinnen, aber Ihr könnte nur einen verlieren!« Er brachte sein Schwert auf eine Linie mit Drizzts Kehle. Zustoßen, das sollte er tun, bevor die

Meister der Akademie seinen Schützling in die Hände bekamen.

Zak wirbelte sein Schwert durch den Raum, streckte die leeren Hände aus, ergriff Drizzt vorne an seinem Hemd und zog ihn auf die Füße.

Sie standen Angesicht zu Angesicht, wobei keiner den anderen in dem blendenden Licht richtig sehen konnte und keiner fähig war, die angespannte Stille zu durchbrechen. Einen langen, atemlosen Moment später verblaßte der Dweomer des beschworenen Bergkristalls, und der Raum wurde wieder erträglicher. Tatsächlich betrachteten sich die beiden Dunklen Elfen in anderem Licht.

»Ein Trick der Priesterinnen der Lloth«, erklärte Zak. »Sie halten einen solchen Lichtzauber stets bereit.« Ein angespanntes Lächeln stahl sich über sein Gesicht, als er versuchte, Drizzts Zorn zu besänftigen. »Wobei ich gestehen muß, daß ich selbst schon häufiger solches Licht gegen Geistliche gerichtet habe, sogar gegen Hohepriesterinnen.«

»Verrat«, spie Drizzt ein drittes Mal aus.

»Das ist unsere Denkungsart«, erwiderte Zak. »Ihr werdet es lernen.«

»Es ist Eure Denkungsart«, murrte Drizzt. »Ihr lächelt, wenn Ihr davon sprecht, Priesterinnen der Spinnenkönigin zu töten. Gefällt es Euch so sehr zu töten? Drow zu töten?«

Zak konnte die anklagende Frage nicht beantworten. Drizzts Worte verletzten ihn tief, weil sie die Wahrheit enthielten und weil Zak erkannt hatte, daß seine Vorliebe für das Töten von Priesterinnen der Lloth eine feige Antwort auf seine eigenen unergründlichen Enttäuschungen war.

»Ihr hättet mich getötet«, sagte Drizzt hart.

»Aber ich habe es nicht getan«, gab Zak zurück. »Und nun lebt Ihr, um zur Akademie zu gehen - um einen Dolch in den

Rücken zu bekommen, weil Ihr die Realitäten unserer Welt nicht seht, weil Ihr Euch weigert zu erkennen, was Euer Volk ist.«

»Oder Ihr werdet einer von ihnen«, grollte Zak. »Wie dem auch sei, der Drizzt Do'Urden, den ich kannte, wird sicherlich sterben.«

Drizzt verzog das Gesicht und konnte noch nicht einmal Worte finden, um die Möglichkeiten zu erörtern, die Zak ihm entgegenschrie. Zak behandelte ihn schändlich. Er fühlte das Blut sein Gesicht hinablaufen, aber sein Herz war zornig. Er ging fort und ließ seinen Haß noch viele Schritte lang bei Zak verweilen.

»Nun geht denn, Drizzt Do'Urden!« schrie Zak hinter ihm her. »Geht zur Akademie, und sonnt Euch im Glanz unseres Heldenmutes. Aber erinnert Euch an die Folgen solcher Fähigkeiten. Es gibt immer Konsequenzen!«

Zak zog sich in die Sicherheit seines Privatraumes zurück. Die Tür schloß sich mit solch endgültigem Klang hinter dem Waffenmeister, daß Drizzt herumfuhr, nur um den nackten Fels zu sehen.

»Nun geht denn, Drizzt Do'Urden«, flüsterte Zak in stiller Trauer. »Geht zur Akademie und lernt, was Ihr wirklich seid.«

Dinin holte seinen Bruder früh am nächsten Morgen ab. Drizzt verließ den Übungsraum langsam, blickte alle paar Schritte über die Schulter zurück, um zu sehen, ob Zak herauskommen und ihn erneut angreifen oder ihm Lebewohl sagen würde.

Im Herzen wußte er, daß Zak nichts davon tun würde.

Drizzt hatte gedacht, sie seien Freunde, hatte geglaubt, daß der Bund, den er und Zaknafein geschlossen hatten, weit über die Unterrichtsstunden und das Spiel mit den Schwertern hinausgegangen war. Der junge Drow fand keine Antworten auf die vielen Fragen, die ihm im Kopf herumgingen, und der

Mann, der während der letzten fünf Jahre sein Lehrer gewesen war, ließ ihm keine Chance offen.

»Die Hitze im Narbondel nimmt zu«, bemerkte Dinin, als sie auf die Galerie hinaustraten. »Wir sollten an Eurem ersten Tag an der Akademie nicht zu spät kommen.«

Drizzt sah hinaus auf die Myriaden von Farben und Schatten, die Menzoberranzan ausmachten. »Welch ein Ort ist dies?« flüsterte er, denn er erkannte, wie wenig er von seiner Heimat jenseits der Mauern seines eigenen Hauses wußte. Zaks Worte - Zaks Zorn - bedrückten Drizzt, als er dort stand, erinnerten ihn an seine Unwissenheit und zeigten ihm den dunklen Weg, der vor ihm lag.

»Dies ist die Welt«, antwortete Dinin, obwohl Drizzts Frage rein rhetorisch gewesen war. »Sorgt Euch nicht, Zweitgeborener!« Er lachte und trat an die Brüstung. »Ihr werdet an der Akademie alles über Menzoberranzan lernen. Ihr werdet lernen, wer Ihr seid und wer Euer Volk ist.«

Diese Erklärung beunruhigte Drizzt. Vielleicht war dieses Wissen - in Anbetracht seiner letzten erbitterten Auseinandersetzung mit dem Drow, dem er am meisten vertraut hatte - genau das, was er fürchtete.

Er zuckte resigniert mit den Schultern und folgte Dinin über die Galerie zu einem magischen Abstieg zum Hof hinunter: die ersten Schritte auf diesem dunklen Weg.

Ein weiteres Augenpaar beobachtete Dinins und Drizzts Aufbruch vom Hause Do'Urden genau.

Alton DeVir saß wie an jedem Tag der letzten Woche ruhig neben einem riesigen Pilz und starrte zum Do'Urden-Komplex.

Daermon N'a'shezbaernon, das Neunte Haus von Menzoberranzan. Das Haus, das seine Oberin, seine

Schwestern und Brüder und alles, was das Haus DeVir jemals ausgemacht hatte, vernichtet hatte... außer Alton.

Alton dachte zurück an die Zeit des Hauses DeVir, als die Oberin Ginafae die Familienmitglieder um sich versammelt hatte, um ihre Pläne zu besprechen. Alton, der noch ein Schüler war, als das Haus DeVir vernichtet wurde, hatte nun besseren Einblick in jene Zeit. Zwanzig Jahre hatten ihm einen großen Reichtum an Erfahrung eingebracht.

Ginafae war die jüngste Oberin der herrschenden Familien gewesen, und ihre Möglichkeiten schienen unendlich zu sein. Dann hatte sie einer Patrouille der Gnome geholfen, hatte ihre von Lloth gegebenen Kräfte dazu benutzt, die Dunkelelfen aufzuhalten, die die kleinen Leute in den Höhlen außerhalb Menzoberranzans überfallen hatten - und das alles, weil Ginafae den Tod eines einzelnen Mitglieds dieser angreifenden Drowgesellschaft wollte, eines Magiersohnes des dritten Hauses der Stadt, des Hauses, das als nächstes Opfer des Hauses DeVir bekannt geworden war.

Die Spinnenkönigin nahm Anstoß an Ginafaes Wahl der Waffen. Tiefengnome waren die schlimmsten Feinde der Dunkelelfen im gesamten Unterreich. Als Ginafae die Gunst der Lloth verloren hatte, war das Haus DeVir dem Tode geweiht.

Alton hatte zwanzig Jahre in dem Bemühen verbracht, von seinen Feinden zu lernen, und zu klären versucht, welche Drowfamilie Vorteile aus dem Fehler seiner Mutter gezogen und seine Familie abgeschlachtet hatte. Zwanzig lange Jahre, und dann hatte seine Adoptivmutter, SiNafay Hu'nett, seine Suche so plötzlich zum Abschluß gebracht, wie sie begonnen hatte.

Nun, als Alton dort saß und das schuldige Haus beobachtete, wußte er nur eines sicher: Die zwanzig Jahre hatten in keiner Weise dazu beigetragen, seinen Zorn zu mildern.

Teil 3

Die Akademie

Die Akademie.

Sie ist das Organ zur Verbreitung der Lügen, die die Drowgesellschafl zusammenhalten, der endgültige Vollzug der Unehrlichkeit, die so oft wiederholt wurde, daß sie entgegen jeden gegensätzlichen Beweises wahr klingt. Die Lektionen über Wahrheit und Gerechtigkeit, die die jungen Drow lernen, werden vom täglichen Geschehen im bösen Menzoberranzan so offensichtlich widerlegt, daß es kaum zu verstehen ist, wie irgend jemand sie glauben konnte. Dennoch tun sie es.

Selbst jetzt, nachdem Jahrzehnte vergangen sind, erschreckt mich der Gedanke an diesen Ort, nicht aufgrund physischer Qualen oder der stets gegenwärtigen Bedrohung durch den Tod - ich bin viele Wege gegangen, die auf gleiche Weise ähnlich gefährlich waren. In bezug auf die Akademie von Menzoberranzan erschreckt mich der Gedanke an die Überlebenden, die Absolventen, die - lustvoll - innerhalb des selbsterrichteten Bösen leben, das ihre Welt ausmacht.

Sie leben in dem Glauben, daß alles richtig ist, wenn man damit durchkommt, daß Selbstzufriedenheit der wichtigste Aspekt des L-bens ist und daß Macht nur zu derjenigen oder demjenigen kommt, der stark und listig genug ist, sie sich aus den fehlbaren Händen derer zu nehmen, die sie nicht mehr verdienen.

Für Mitgefühl ist kein Platz in Menzoberranzan, und doch ist es das Mitgefiihl und nicht die Angst, das den meisten Völkern Eintracht bringt. Die Eintracht ist es, die bei der Arbeit für gemeinsame Ziele Erhabenheit bewirkt.

Lügen stürzen den Drow in Angst und Mißtrauen und widerlegen Freundschaft an der Spitze eines von Lloth geweihten Schwertes. Der Haß und der Ehrgeiz, die durch diese unmoralischen Ansichten begünstigt werden, sind der Fluch meines Volkes, eine Schwäche, die sie für Stärke halten. Das Ergebnis ist ein lähmendes paranoides Dasein, das von den Drow Bereitschaft genannt wird.

Ich weiß nicht, wie ich die Akademie überlebt habe, warum ich die Unehrlichkeiten früh genug erkannt habe, um sie gegenteilig zu gebrauchen und damit jene Ideale zu stärken, die ich am meisten schätze.

Es war vermutlich Zaknafein, mein Lehrer: Durch die Erfahrungen seines Lebens, die ihn verbittert und soviel von ihm abverlangt hatten, habe ich gelernt, die Schreie zu hören: Die Schreie des Protests gegen mörderischen Verrat, die Schreie des Zorns der Führer der Drowgesellschaft, der Hohepriesterinnen der Spinnenkönigin, die auf den Wegen meines Bewußtseins widerhallen und auf ewig in meinem Bewußtsein bleiben werden. Die Schreie sterbender Kinder.

Drizzt Do'Urden

Dieser Feind, »Sie«

Mit der Ausrüstung eines adligen Sohnes und einem Dolch im Schuh verborgen - ein Vorschlag von Dinin -, stieg Drizzt die breite Steintreppe zum Tier Breche, der Akademie der Drow, hinauf. Er kam oben an und ging, unter den teilnahmslosen Blicken zweier Wachposten, die Schüler von

Melee-Magthere vom vergangenen Jahr waren, zwischen den riesigen Säulen hindurch.

Zwei Dutzend anderer junger Drow schlenderten über das Gelände der Akademie, aber Drizzt bemerkte sie kaum. Drei Gebäude nahmen seine Blicke und seine Gedanken in Anspruch. Links von ihm stand der spitze Stalagmitenturm von Sorcere, der Schule der Magie. Dort würde Drizzt die ersten sechs Monate seines zehnten und letzten Jahres des Studiums verbringen.

Vor ihm, an der Rückseite der Ebene, ragte das beeindruckendste Gebäude auf, Arach-Tinilith, die Schule der Lloth, in riesenspinnenähnlicher Form aus dem Fels gehauen. Nach Drowmaßstäben war dies das wichtigste Gebäude der Akademie und somit normalerweise Frauen vorbehalten. Männliche Schüler wurden nur während der letzten sechs Monate ihres Studiums in Arach-Tinilith untergebracht.

Während Sorcere und Arach-Tinilith die eher anmutigen Gebäude waren, war für Drizzt das wichtigste Gebäude in diesem unentschlossenen Moment jenes, das rechts von ihm eine Linie mit der Wand bildete. Das pyramidenförmige Gebäude von Melee-Magthere, der Schule der Kämpfer. Dieses Gebäude würde für die nächsten neun Jahre Drizzts Zuhause sein. Seine Kameraden waren, wie er jetzt bemerkte, jene anderen Dunkelelfen auf dem Gelände - Kämpfer wie er selbst, bereit, das konventionelle Übungsprogramm zu beginnen. Die Klasse war mit fünfundzwanzig Schülern ungewöhnlich groß für die Schule der Kämpfer.

Noch ungewöhnlicher aber war die Tatsache, daß mehrere der Novizen Adlige waren. Drizzt fragte sich, wie er mit seinen Fähigkeiten gegen die anderen bestehen würde, wie seine Stunden mit Zaknafein im Vergleich zu den Gefechten gewesen waren, die die anderen zweifellos mit den Waffenmeistern ihrer jeweiligen Familien ausgefochten hatten.

Diese Gedanken brachten Drizzt unweigerlich zurück zu dem letzten Zusammentreffen mit seinem Mentor. Schnell verscheuchte er die Erinnerungen an dieses unerfreuliche Duell und die noch quälenderen störenden Fragen, die zu stellen er durch Zaks Beobachtungen gezwungen worden war. Jetzt war nicht die Zeit für solche Zweifel. Melee-Magthere ragte vor ihm auf, die wichtigste Prüfung und die wichtigste Lektion seines jungen Lebens.

»Ich grüße Euch«, erklang eine Stimme hinter ihm. Drizzt wandte sich um und sah sich einem Mitnovizen gegenüber, der ein Schwert und einen Dolch ungeübt am Gürtel trug und noch nervöser erschien als Drizzt - eine beruhigende Aussicht.

»Kelnozz vom Hause Kenafin, dem fünfzehnten Haus«, sagte der Novize.

»Drizzt Do'Urden von Daermon N'a'shezbaernon, vom Hause Do'Urden, dem neunten Haus Menzoberranzans«, erwiderte Drizzt automatisch, genau wie die Oberin Malice ihn angewiesen hatte.

»Ein Adliger«, bemerkte Kelnozz, der die Bedeutung der Tatsache, daß Drizzt denselben Nachnamen wie sein Haus trug, sehr wohl verstand. Kelnozz verfiel in eine tiefe Verbeugung. »Ich fühle mich geehrt durch Eure Anwesenheit.«

Drizzt begann bereits diesen Ort zu mögen. Bei der Behandlung, die er normalerweise zu Hause erfuhr, fühlte er sich kaum als Adliger. Jeder Anflug von Selbstwertgefühl, der bei Kelnozzs ehrfürchtiger Begrüßung aufgekommen sein mochte, wurde einen Augenblick später jedoch vertrieben, als die Meister heraustraten.

Drizzt sah seinen Bruder Dinin unter ihnen, gab aber - wie Dinin ihm geraten hatte - vor, es nicht zu bemerken. Auch hatte Dinin ihm geraten, keine besondere Behandlung zu erwarten. Drizzt eilte zusammen mit den anderen Schülern ins Innere Melee-Magtheres, als die Peitschen zu knallen und die Meister

die schrecklichen Konsequenzen zu verkünden begannen, die einem Zögern folgen würden. Sie wurden ein paar Seitengänge entlang und dann in einen ovalen Raum hineingeführt.

»Setzt Euch oder bleibt stehen, wie Ihr wollt!« brummte einer der Meister. Als er merkte, daß zwei der Schüler an der Seite flüsterten, griff der Meister nach seiner Peitsche und riß - zack! - einen der Missetäter von den Füßen.

Drizzt konnte kaum glauben, wie schnell der Raum danach zur Ordnung kam.

»Ich bin Hatch'net«, begann der Meister mit klangvoller Stimme, »der Meister von Lore. Dieser Raum wird fünfzig Zyklen des Narbondel lang Euer Lehrraum sein.« Er schaute rundum auf die verzierten Gürtel an jeder der Gestalten. »Ihr werdet keine Waffen an diesen Ort mitbringen!«

Hatch'net umschritt die Peripherie des Raums und versicherte sich, daß die Blicke aller seinen Bewegungen aufmerksam folgten. »Ihr seid Drow«, bellte er plötzlich. »Versteht Ihr, was das bedeutet? Wißt Ihr, woher Ihr kommt, und kennt Ihr die Geschichte unseres Volkes? Menzoberranzan war nicht immer unsere Heimat, noch war es eine andere Höhle des Unterreichs. Einst wandelten wir auf der Oberfläche der Welt.« Er wirbelte herum und stand unmittelbar vor Drizzt.

»Wißt Ihr etwas über die Oberfläche?« knurrte der Meister Hatch'net.

Drizzt wich zurück und schüttelte den Kopf.

»Ein furchtbarer Ort«, fuhr Hatch'net fort und wandte sich wieder an die ganze Gruppe. »Jeden Tag, wenn die Glut ihren Aufstieg im Narbondel beginnt, steigt ein riesiger Feuerball in den offenen Himmel hinauf und bringt Stunden eines Lichts, das mächtiger ist als die quälenden Zauber der Priesterinnen der Lloth!« Er streckte die Arme aus, die Augen nach oben gerichtet, und eine unglaubliche Grimasse breitete sich auf seinem Gesicht aus.

Rund um ihn herum rangen die Schüler nach Luft.

»Selbst in der Nacht, wenn der Feuerball weit unter das ferne Ende der Welt gesunken ist«, fuhr Hatch'net fort und ließ seine Worte wirken, »kann man den unzähligen Schrecken der Oberfläche nicht entkommen. Erinnerungen an das, was der nächste Tag bringen wird, Lichtpunkte - und manchmal ein kleinerer Ball silberigen Lichts - entweihen die geheiligte Dunkelheit des Himmels.«

»Einst wandelte unser Volk auf der Oberfläche der Welt«, wiederholte er in jetzt klagendem Ton, »in längst vergangenen Jahrhunderten, die weiter zurückliegen als die Ursprünge der großen Häuser. In jenem fernen Jahrhundert wandelten wir neben den hellhäutigen Elfen, den Feenwesen!«

»Das kann nicht stimmen!« rief ein Schüler von der Seite des Raums.

Hatch'net sah ihn streng an und überlegte, ob mehr damit gewonnen werden konnte, den Schüler für seine ungebetene Unterbrechung zu bestrafen oder der Gruppe zu erlauben, sich zu beteiligen. »Und doch ist es das!« erwiderte er, womit er letztere Taktik wählte. »Wir glaubten, die Feenwesen seien unsere Freunde. Wir betrachteten sie als Teil unserer Familie! Wir konnten in unserer Unschuld nicht wissen, daß sie die Verkörperungen der Hinterlist und des Bösen waren. Wir konnten nicht wissen, daß sie uns plötzlich angreifen und fortjagen und unsere Kinder und die Ältesten unseres Volkes abschlachten würden!

Ohne Gnade verfolgten uns die bösen Feenwesen über die Oberflächenwelt. Immer wieder baten wir um Frieden, und immer wieder wurde uns mit Schwertern und todbringenden Pfeilen geantwortet!« Er hielt inne, und sein Gesicht ve-zog sich zu einem breiten, bösartigen Grinsen. »Dann begegneten wir der Göttin!«

»Gelobt sei Lloth!« erklang ein anonymer Ruf. Wieder ließ Hatch'net den vorwitzigen Zwischenruf unbestraft, denn er wußte, daß jeder bestärkende Kommentar sein Publikum nur tiefer in sein Netz der Rhetorik verstricken würde.

»In der Tat«, erwiderte der Meister. »Alle preisen die Spinnenkömgin. Sie war es, die unser verwaistes Volk an ihre Seite nahm und uns beim Kampf gegen unsere Feinde half. Sie war es, die die ersten Oberinnen unseres Volkes in das Paradies des Unterreichs führte. Sie ist es...« brüllte er und streckte eine Faust in die Luft, »die uns nun die Kraft und die Magie gibt, es unseren Feinden heimzuzahlen!«

»Wir sind die Drow!« schrie Hatch'net. »Ihr seid die Drow, die niemals wieder unterdrückt werden sollen, die die Herrscher ihres Begehrens sind, und die Eroberer des Landes, das zu bewohnen sie sich auserwählt haben!«

»Die Oberfläche?« erklang eine Frage.

»Die Oberfläche?« echote Hatch'net lachend. »Wer würde zu diesem schrecklichen Ort zurückkehren wollen? Laßt die Feenwesen ihn behalten! Laßt sie unter den Feuern des offenen Himmels brennen! Wir beanspruchen das Unterreich, wo wir den Schlag des Herzens der Welt unter unseren Füßen fühlen können und wo die Felsen der Wände die Hitze der Weltmacht auf weisen!«

Drizzt saß still und saugte jedes Wort der oft geprobten Rede des talentierten Redners in sich auf. Drizzt war, wie alle anderen Schüler auch, in Hatch'nets hypnotischen Variationen der Tonveränderung und der spöttischen Schreie gefangen. Hatch'net war seit mehr als zwei Jahrhunderten Meister der Lore an der Akademie und besaß höheres Ansehen in Menzoberranzan als fast jeder andere männliche Drow und viele der Frauen. Die Oberinnen der herrschenden Familien wußten sehr wohl den Wert seiner Redegewandtheit zu schätzen.

So ging es jeden Tag, ein endloser Strom von Haßreden gegen einen Feind, den keiner der Schüler je gesehen hatte. Die Oberflächenelfen waren nicht das einzige Ziel von Hatch'nets Attacken.

Zwerge, Gnome, Menschen, Halblinge und alle anderen Oberflächenvölker - und auch unterirdische Völker wie die Duergarzwerge, mit denen der Drow oft Handel trieb und an dessen Seite er kämpfte -, jeder wurde auf unerfreuliche Weise in den Schimpfreden des Meisters bedacht.

Drizzt begann zu verstehen, warum in dem ovalen Raum keine Waffen erlaubt waren. Jeden Tag, wenn er seinen Unterricht verließ, bemerkte er, daß er seine Hände zornig an die Seiten preßte und unbewußt nach einem Krummsäbelheft griff. Aus den alltäglichen Kämpfen zwischen den Schülern ging hervor, daß andere genauso empfanden. Immer aber waren der hauptsächliche Einfluß, der eine gewisse Kontrolle in allen Situationen gewährleistete, die Lügen des Meisters über die Schrecken der Außenwelt und den tröstenden Bund des gemeinsamen Erbes der Schüler - eines Erbes, das ihnen, wie die Schüler bald glauben sollten, genug Feinde zum Kampf bieten würde.

Die endlos langen Stunden in dem ovalen Raum ließen den Schülern wenig Zeit, sich miteinander zu beschäftigen. Sie teilten gemeinsame Baracken, aber ihre umfassenden Pflichten außerhalb von Hatch'nets Unterrichtsstunden - den älteren Schülern und den Meistern zu dienen, Mahlzeiten vorzubereiten und das Gebäude zu reinigen - ließen ihnen kaum genug Zeit, sich auszuruhen. Am Ende der ersten Woche befanden sie sich am Rande der Erschöpfung, ein Umstand, wie Drizzt erkannte, der die aufregende Wirkung der Unterrichtsstunden des Meisters Hatch'net noch erhöhte.

Drizzt nahm dieses Dasein gleichmütig an, denn er hielt es für bei weitem besser als die sechs Jahre, in denen er seiner Mutter und seiner Schwester als Fürstenprinz gedient hatte.

Dennoch gab es in seinen ersten Wochen in Melee-Magthere eine große Enttäuschung für Drizzt. Er stellte fest, daß er sich nach den Übungsstunden sehnte.

Eines späten Abends saß er neben seinem zusammengerollten Bettzeug, hielt einen Krummsäbel vor seine glänzenden Augen und erinnerte sich der vielen Stunden, die er im Kampf spiel mit Zaknafein verbracht hatte.

»In zwei Stunden haben wir Unterricht«, erinnerte ihn Kelnozz vom Nebenbett. »Ruht Euch etwas aus.«

»Ich spüre, wie mir die Fähigkeit entgleitet«, antwortete Drizzt leise. »Die Klinge fühlt sich schwerer an, unausgewogen.«

»Das große Gefecht ist kaum zehn Zyklen des Narbondel entfernt«, sagte Kelnozz. »Dort werdet Ihr all die Übung bekommen, nach der es Euch verlangt! Fürchtet Euch nicht, welche Fähigkeit auch immer durch die Zeit mit dem Meister von Lore abgeschwächt worden ist, sie wird bald zurückgewonnen sein. In den nächsten neun Jahren werden diese ausgezeichneten Klingen selten Eure Hände verlassen!«

Drizzt ließ den Krummsäbel in die Scheide zurückgleiten und lehnte sich zurück. Wie bei so vielen Aspekten in seinem bisherigen Leben - und, wie er zu befürchten begann, bei so vielen Aspekten seines zukünftigen Lebens in Menzoberranzan - hatte er keine andere Wahl, als die Umstände seines Daseins zu akzeptieren.

»Dieser Teil Eurer Ausbildung ist beendet«, verkündete Meister Hatch'net am Morgen des fünfzigsten Tages. Ein weiterer Meister, Dinin, betrat den Raum und führte eine magisch schwebende Eisenkiste mit sich, die mit dürftig gepolsterten Holzstäben in allen Längen und mit Verzierungen, die mit denen an Drowwaffen vergleichbar waren, gefüllt war.

»Wählt den Übungsstab, der am ehesten der Waffe Eurer Wahl entspricht«, erklärte Hatch'net, während Dinin den Raum

abschritt. Er kam zu seinem Bruder, und Drizzts Augen trafen ihre Wahl sofort: zwei leicht geschwungene Stäbe von ungefähr dreieinhalb Fuß Länge. Drizzt hob sie heraus und vollführte damit einen einfachen Stoß. Ihr Gewicht und ihre Ausgewogenheit erinnerten sehr an die Krummsäbel, die seinen Händen so vertraut geworden waren.

»Für die Ehre von Daermon N'a'shezbaernon«, flüsterte Dinin und ging weiter.

Drizzt wirbelte die lächerlichen Waffen erneut umher. Es war an der Zeit, den Wert seiner Zusammentreffen mit Zak zu messen.

»Eure Klasse wird Weisung erhalten«, sagte Hatch'net gerade, als Drizzt seine Aufmerksamkeit über seine neuen Waffen hinausrichtete. »Auch für das große Gefecht. Erinnert Euch daran, daß es nur einen Sieger geben kann!«

Hatch'net und Dinin führten die Schüler aus dem ovalen Raum und ganz aus Melee-Magthere, den Tunnel zwischen den beiden Wache haltenden Spinnenstatuen hindurch zur Rückseite des Tier Breche. Es war für alle Schüler das erste Mal, daß sie Menzoberranzan verließen.

»Wie lauten die Regeln?« fragte Drizzt Kelnozz, der in einer Linie neben ihm ging.

»Wenn Euch ein Meister aufruft, seid Ihr draußen«, antwortete Kelnozz.

»Diese Regeln der Verbindlichkeit?« fragte Drizzt.

Kelnozz warf ihm einen skeptischen Blick zu. »Siegt«, sagte er einfach, als ob es keine andere Antwort geben könnte. -

Kurze Zeit später betraten sie eine ziemlich große Höhle, die Arena für das große Gefecht. Spitze Stalaktiten deuteten von der Decke auf sie hinab, und Stalagmitenwälle brachen als wirbelndes, mit verborgenen Vertiefungen und toten Winkeln versehenes Labyrinth durch den Boden.

»Wählt Eure Strategie und macht Euren Ausgangspunkt aus«, sagte Meister Hatch'net zu ihnen. »Der große Kampf beginnt, wenn ich bis hundert gezählt habe!«

Die fünfundzwanzig Schüler wurden aktiv, wobei einige innehielten, um das Gelände vor ihnen zu sondieren, und andere in die Dunkelheit des Labyrinths losrannten.

Drizzt beschloß, einen engen Durchgang zu suchen, um sicherzustellen, daß er Mann gegen Mann kämpfen konnte, und brach gerade zu seiner Suche auf, als er von hinten berührt wurde.

»Wollen wir ein Team bilden?« bot Kelnozz an.

Drizzt antwortete nicht, denn er war sich des Kampfwerts des anderen und der anerkannten Praktiken dieses traditionellen Zusammentreffens nicht sicher.

»Andere bilden auch Teams«, drängte Kelnozz. »Einige zu dritt. Zusammen haben wir vielleicht eine Chance.«

»Der Meister sagte, es könne nur einen Sieger geben«, argumentierte Drizzt.

»Wenn Ihr es nicht werdet, dann ich«, antwortete Kelnozz mit leichtem Augenzwinkern. »Laßt uns die anderen besiegen, dann können wir die Angelegenheit unter uns ausmachen.«

Die Begründung schien vernünftig, und da Hatch'net beim Zählen bereits bei der Zahl fünfundsiebzig angelangt war, hatte Drizzt wenig Zeit, die Möglichkeiten abzuwägen. Er schlug Kelnozz auf die Schulter und führte seinen neuen Verbündeten in das Labyrinth. Stege waren rund um den Raum ausgelegt worden und führten auch mitten durch den Raum, um dem bewertenden Meister einen guten Überblick über alle unten stattfindenden Handlungen zu gewähren. Ein Dutzend Meister befanden sich nun dort oben und warteten gespannt auf die ersten Kämpfe, um die Fähigkeiten dieser jungen Klasse ermessen zu können.

»Einhundert!« rief Hatch'net von seinem hohen Standplatz herab. Kelnozz begann vorwärtszugehen, aber Drizzt hielt ihn in dem engen Gang zwischen zwei langen Stalagmitenwällen zurück.

»Laßt sie zu uns kommen«, signalisierte Drizzt in der stummen, mit Händen und Gesichtsmimik ausgedrückten Zeichensprache. Er kauerte sich kampfbereit zusammen. »Laßt sie sich bis zur Ermüdung bekämpfen. Die Geduld ist unser Verbündeter!«

Kelnozz entspannte sich und dachte, daß er mit Drizzt eine gute Wahl getroffen hatte.

Ihre Geduld wurde jedoch nicht wirklich auf die Probe gestellt, denn einen Augenblick später brach ein großer und aggressiver Schüler in ihre Verteidigungsstellung ein und schwang einen langen, wie einen Speer geformten Stab. Er kam direkt auf Drizzt zu, schlug mit dem Griff seiner Waffe zu und wirbelte sie dann mit einem brutalen und tödlich gedachten Stoß herum. Ein kräftiger und perfekt ausgeführter Zug.

Drizzt erschien er jedoch wie eine einfache grundlegende Kampftaktik- fast zu einfach, denn Drizzt glaubte kaum, daß ein geübter Schüler einen anderen fähigen Kämpfer auf solch direkte Art angreifen würde. Drizzt überzeugte sich rechtzeitig davon, daß dies tatsächlich die erwählte Angriffsart war und keine Finte und begann mit der geeigneten Abwehr. Er wirbelte seine krummsäbelähnlichen Stäbe entgegen dem Uhrzeigersinn vor sich umher, traf wiederholt den zustoßenden Speer und trieb die Spitze der Waffe, ohne daß Schaden angerichtet wurde über die Schlaglinie der Schulter des Kämpfers.

Der aggressive Angreifer, der durch die vorgeschobene Abwehrbewegung überlistet worden war, bemerkte plötzlich, daß er ungeschützt war und taumelte.

Kaum den Bruchteil einer Sekunde später, bevor der Angreifer auch nur beginnen konnte, sich zu erholen, stieß

Drizzts im Gegenschlag zuerst den einen und dann den anderen krummsäbelähnlichen Stab in die Brust des Gegners.

Ein sanftes blaues Licht erschien auf dem Gesicht des verblüfften Schülers. Er und Drizzt folgten seinem Schein und sahen einen leitenden Meister von einem der Stege auf sie hinabblicken.

»Ihr seid besiegt«, sagte der Meister zu dem hochgewachsenen Schüler. »Laßt Euch auf der Stelle fallen!«

Der Schüler warf Drizzt einen ärgerlichen Blick zu und sank dann gehorsam auf den Felsenboden.

»Kommt«, sagte Drizzt zu Kelnozz und warf einen Blick auf das deutlich sichtbare Licht des Meisters. »Alle anderen in diesem Gebiet werden unsere Position nun erkannt haben. Wir müssen uns ein neues Verteidigungsgebiet suchen.«

Kelnozz hielt einen Moment inne, um die anmutigen Kampfschritte seines Kameraden zu beobachten. Er hatte tatsächlich eine gute Wahl getroffen, als er Drizzt erwählt hatte, aber schon nach nur einem kurzen Zusammentreffen wußte er, daß er, wenn er und dieser fähige Schwertkämpfer als letzte bestehen würden - was ohne weiteres möglich war -, absolut keine Chance auf den Sieg hatte.

Zusammen eilten sie um eine unübersichtliche Biegung herum und prallten in zwei Gegner. Kelnozz jagte hinter einem von ihnen her, der erschrocken floh, und Drizzt stellte sich dem anderen entgegen, der schwert- und dolchähnliche Stäbe führte.

Ein breites Lächeln voll wachsenden Selbstvertrauens erhellte Drizzts Gesicht, als sein Gegner die Offensive ergriff und Taktiken anwandte, die ähnlich grundlegend einfach waren wie die des Schwertführers, den Drizzt so leicht abgeschlagen hatte.

Ein paar geschickte Drehungen und Wendungen seiner Krummsäbel, ein paar Schläge auf die inneren Kanten der Waffen seines Gegners ließen das Schwert und den Dolch weit

wegfliegen. Drizzts Angriff erfolgte aus einer mittleren Position heraus, aus der er einen weiteren Doppelstoß gegen die Brust seines Gegners ausführte.

Das erwartete blaue Licht erschien. »Ihr seid besiegt«, erklang der Ruf des Meisters. »Laßt Euch auf der Stelle fallen.«

Der eigensinnige Schüler schlug wütend auf Drizzt ein. Drizzt wehrte die Schläge mit einer Waffe ab und schlug die andere gegen das Handgelenk seines Angreifers, wodurch der schwertähnliche Stab zu Boden fiel.

Der Angreifer umklammerte sein verletztes Handgelenk, aber das war noch die geringste seiner Schwierigkeiten. Ein blendender Blitzstrahl brach aus dem Stab des überwachenden Meisters hervor, traf direkt auf seiner Brust auf, stieß ihn zehn Fuß zurück und ließ ihn gegen einen Stalagmitenwall prallen. Er stürzte zu Boden, stöhnte unter heftigen Schmerzen, und eine Spur glühender Hitze erhob sich aus seinem versengten Körper, der gegen den kühlen grauen Fels lehnte.

»Ihr seid besiegt«, sagte der Meister noch einmal.

Drizzt wollte dem gefallenen Drow zu Hilfe kommen, aber der Meister ließ ein emphatisches »Nein!« verlauten.

Dann war Kelnozz wieder an Drizzts Seite. »Er ist entkommen«, erklärte Kelnozz, brach aber dann in Lachen aus, als er den besiegten Schüler sah. »Wenn Euch ein Meister herausruft, dann seid Ihr draußen!« wiederholte Kelnozz zu Drizzts bleichem Gesicht gewandt.

»Kommt«, fuhr Kelnozz fort. »Der Kampf ist jetzt in vollem Gange. Laßt uns ein wenig Spaß haben!«

Drizzt hielt seinen Begleiter für ziemlich keck für jemanden, der seine Waffen erst noch erheben mußte. Er zuckte nur mit den Achseln und folgte ihm.

Ihre nächste Begegnung war nicht so einfach. Sie gerieten in einen doppelten Durchgang, der sich durch mehrere Felsformationen wand, und fanden sich einer Gruppe von drei Kämpfern gegenüber - Adlige von führenden Häusern, wie sowohl Drizzt als auch Kelnozz erkannten.

Drizzt stürzte auf die zwei links von ihm zu, die beide einzelne Schwerter führten, während Kelnozz damit beschäftigt war, den Dritten abzuwehren. Drizzt hatte wenig Erfahrung im Kampf gegen mehrere gleichzeitige Gegner, aber Zak hatte ihm die Techniken für einen solchen Kampf recht gut beigebracht. Seine Bewegungen waren zunächst nur defensiv, dann verfiel er in einen ruhigeren Rhythmus und erlaubte seinen Gegnern, sich müde zu kämpfen und die entscheidenden Fehler zu machen.

Aber sie waren fähige Gegner. Ihre Angriffe ergänzten sich, wodurch sie von weit auseinander stehenden Winkeln aus auf Drizzt einstachen. »Zweihänder«, hatte Zak Drizzt einst genannt, und nun wurde er dieser Bezeichnung gerecht. Seine Krummsäbel arbeiteten unabhängig voneinander, aber doch in perfekter Übereinstimmung und machten jeden Angriff zunichte.

Von einem nahe gelegenen Platz auf dem Steg aus sahen die Meister Hatch'net und Dinin zu - Hatch'net mehr als nur etwas beeindruckt und Dinin mit vor Stolz schwellender Brust.

Drizzt sah Enttäuschung in den Gesichtern seiner Gegner aufkommen und wußte, daß seine Gelegenheit zum entscheidenden Schlag bald kommen würde. Dann griffen sie zusammen mit gleichzeitigen Stößen an, wobei ihre speerähnlichen Stäbe nur wenige Zentimeter voneinander entfernt waren.

Drizzt wirbelte zur Seite und brachte mit seinem linken Krummsäbel einen blendenden Aufwärtsstoß an, womit er beide Angriffe zurückschlug. Dann kehrte er die Triebkraft

seines Körpers um, fiel in einer Linie mit seinen Gegnern auf die Knie und schlug mit zwei Schlägen seines freien rechten Arms niedrig zu. Sein zustoßender krummsäbelähnlicher Stab traf den ersten Gegner und dann auch den zweiten quer über der Leistengegend.

Sie ließen ihre Waffen gleichzeitig fallen, umklammerten ihre verletzten Körperpartien und sanken auf die Knie. Drizzt sprang auf und trat vor sie in dem Versuch, Worte der Entschuldigung zu finden.

Hatch'net nickte Dinin zustimmend zu, als die beiden Meister ihre Blitze auf die beiden Verlierer schleuderten.

»Helft mir!« schrie Kelnozz von jenseits der Trennwand aus Stalagmiten.

Drizzt stieß sich in einer Rolle durch eine Öffnung in der Wand, stand schnell auf und streckte einen vierten Angreifer, der nicht von hinten hatte überrascht werden können, mit einem Rückhandstoß gegen die Brust nieder. Drizzt hielt inne, um sein letztes Opfer zu betrachten. Er war sich noch nicht einmal bewußt darüber im klaren gewesen, daß der Drow hier sein würde, aber sein Ziel war perfekt gewesen!

Hatch'net stieß einen leisen Pfiff aus, als er sein Licht auf das Gesicht des jüngsten Verlierers richtete. »Er ist gut!« keuchte der Meister.

Drizzt sah Kelnozz ein Stück von sich entfernt auf dem Rücken liegen. Er war durch die gekonnten Manöver seines Gegners in diese Lage gezwungen worden. Drizzt sprang zwischen die beiden und konterte einen Angriff, der Kelnozz sicherlich erledigt hätte.

Dieser neue Angreifer, der zwei schwertähnliche Stäbe führte, erwies sich als bisher größte Herausforderung für Drizzt. Er griff Drizzt mit komplizierten Finten und Drehungen an und zwang ihn mehr als einmal auf die Knie.

»Berg'inyon vom Hause Baenre«, flüsterte Hatch'net Dinin zu.

Dinin verstand die Bedeutung und hoffte, daß sein jüngerer Bruder den Test bestehen würde.

Berg'inyon war keine Enttäuschung für seine angesehene Familie. Seine Bewegungen waren gekonnt und wohl abgewogen, und er und Drizzt tanzten viele Minuten lang umeinander herum, ohne daß einer von beiden einen Vorteil erringen konnte. Der wagemutige Berg'inyon griff dann mit der Drizzt wohl vertrautesten Taktik an: dem niedrigen Doppelstoß.

Drizzt führte die Abwehr mit gekreuzten Klingen perfekt aus, die geeignete Parade, wie Zak ihm so unerbittlich bewiesen hatte. Da er aber niemals zufrieden war, stieß Drizzt nun impulsiv und behende einen Fuß zwischen den Heften seiner gekreuzten Klingen hindurch in das Gesicht seines Gegners. Der verblüffte Sohn des Hauses Baenre stürzte rückwärts gegen die Wand.

»Ich wußte, daß die Abwehrbewegung falsch war!« schrie Drizzt, der sich schon auf die nächste Gelegenheit freute, den niedrigen Doppelstoß gegen Zak führen zu können.

»Er ist gut«, sagte Hatch'net erneut zu seinem strahlenden Begleiter. Da Berg'inyon wie betäubt war, konnte er sich nicht aus seiner nachteiligen Lage befreien. Er ließ eine Kugel der Dunkelheit um sich herum erscheinen, aber Drizzt ging geradewegs hinein, mehr als bereit, auch blind zu kämpfen.

Drizzt unterzog den Sohn des Hauses Baenre einer Reihe schneller Angriffe, die damit endeten, daß einer von Drizzts krummsäbelähnlichen Stäben auf Berg'inyons ungeschütztem Nacken lag.

»Ich bin besiegt«, gestand der junge Baenre ein, als er den Stab spürte. Meister Hatch'net verbannte die Dunkelheit, als er den Ruf hörte. Berg'inyon legte seine beiden Waffen auf den

Boden, sank in sich zusammen, und das blaue Licht erschien auf seinem Gesicht.

Drizzt konnte ein breites Lächeln nicht zurückhalten. Gab es hier irgend jemanden, den er nicht besiegen konnte? fragte er sich. Dann fühlte Drizzt eine Explosion an seinem Hinterkopf, die ihn auf die Knie sinken ließ. Er schaffte es noch rechtzeitig genug zurückzublicken, um Kelnozz weggehen zu sehen.

»Ein Narr«, kicherte Hatch'net, richtete sein Licht auf Drizzt und sah dann Dinin an. »Ein guter Narr.«

Dinin kreuzte die Arme vor der Brust, und sein Gesicht glühte nun hell durch ein plötzliches Erröten der Bestürzung und des Zorns.

Drizzt fühlte den kalten Fels an seiner Wange, aber seine einzigen Gedanken in diesem Moment wurzelten in der Vergangenheit, verbunden mit Zaknafeins sarkastischer, aber schmerzlich genauer Feststellung: »Es ist unsere Denkungsart!«

Der Preis des Sieges

»Ihr habt mich getäuscht«, sagte Drizzt in dieser Nacht in der Baracke zu Kelnozz. Der Raum um sie herum war dunkel, und keiner der anderen Schüler in ihren Feldbetten regte sich, erschöpft von den Kämpfen des Tages und der endlosen Pflicht des Bedienens älterer Schüler.

Kelnozz hatte diese Auseinandersetzung bereits erwartet. Als Drizzt ihn nach den Regeln des Gefechts fragte, hatte er seine Naivität schon vermutet. Ein erfahrener Drowkrieger, besonders ein Adliger, hätte es besser wissen müssen, hätte verstanden haben müssen, daß die einzige Regel seines Daseins das Streben nach dem Sieg war. Jetzt, das wußte Kelnozz, würde ihn dieser einfältige junge Do'Urden nicht wegen seiner früheren Handlungen angreifen - durch Zorn geschürte Rache war kein Grundzug von Drizzts Charakter.

»Warum?« drängte Drizzt, der keine Antwort aus dem überheblichen Bürgerlichen des Hauses Kenafin herausbekam.

Die Lautstärke von Drizzts Stimme veranlaßte Kelnozz, sich beunruhigt umzusehen. Sie sollten schlafen. Wenn ein Meister sie streiten hörte...

»Wo liegt das Problem?« signalisierte Kelnozz in der Zeichensprache zurück, wobei die Wärme seiner Hände für Drizzts hitzeempfindenden Augen deutlich zu sehen war. »Ich habe getan, was ich tun mußte, obwohl ich jetzt glaube, ich hätte mich noch etwas länger zurückhalten sollen. Wenn Ihr vielleicht ein paar Kämpfer mehr besiegt hättet, dann hätte ich besser als nur als Dritter der Klasse abschneiden können.«

»Wenn wir zusammengearbeitet hätten, wie wir es ausgemacht hatten, hättet Ihr vielleicht gesiegt oder wäret zumindest zweiter geworden«, signalisierte Drizzt zurück,

wobei die scharfen Bewegungen seiner Hände seinen Zorn widerspiegelten.

»Höchstwahrscheinlich zweiter«, erwiderte Kelnozz. »Ich wußte von Anfang an, daß ich Euch nicht gewachsen bin. Ihr seid der beste Schwertkämpfer, den ich je gesehen habe.«

»Nicht nach Ansicht des Meisters«, murrte Drizzt laut.

»Der achte Platz ist nicht so schlecht«, flüsterte Kelnozz zurück. »Berg'inyon ist nur zehnter geworden, und er gehört dem herrschenden Haus Menzoberranzans an. Ihr solltet froh sein, daß Euer Rang von Euren Klassenkameraden nicht mit Neid betrachtet wird.« Ein Scharren vor der Tür veranlaßte Kelnozz, wieder zur Zeichensprache zurückzukehren. »Einen höheren Rang einzunehmen bedeutet nur, daß mehr Kämpfer meinen Rücken als geeignetes Ziel für ihre Dolche betrachten.«

Drizzt überdachte die Folgen, die sich aus Kelnozzs Fest Stellung ergaben. Er weigerte sich, solchen Verrat an der Akademie für möglich zu halten. »Berg'inyon war der beste Kämpfer, den ich in dem großen Kampf gesehen habe«, signalisierte er. »Er hätte Euch besiegt, wenn ich nicht zu Euren Gunsten eingegriffen hätte.«

Kelnozz tat den Gedanken mit einem Lächeln ab. »Laßt Berg'inyon meinetwegen als Koch in einem niederen Haus arbeiten«, flüsterte er eher noch leiser als vorher, denn der Sohn des Hauses Baenre lag nur ein paar Yards von ihnen entfernt. »Er wurde zehnter, aber ich, Kelnozz von Kenafin, wurde dritter!«

»Und ich wurde achter«, sagte Drizzt mit einem uncharakteristischen Unterton in der Stimme, der eher zornig als eifersüchtig klang, »aber ich könnte Euch mit jeder Waffe besiegen.«

Kelnozz zuckte mit den Schultern, eine seltsam verschwommene Bewegung für einen Betrachter, der im

infraroten Spektrum sah. »Aber Ihr habt es nicht getan«, signalisierte er. »Ich habe bei unserem Kampf gesiegt.«

»Kampf?« keuchte Drizzt. »Ihr habt mich getäuscht, das ist alles!«

»Wer blieb bestehen?« erinnerte ihn Kelnozz scharf. »Wer trug das blaue Licht des Zauberstabs eines Meisters?«

»Die Ehre verlangt Regeln bei einem Kampf«, grollte Drizzt.

»Es gibt eine Regel«, fauchte Kelnozz zurück. »Ihr könnt tun, was immer Ihr vertreten könnt. Ich habe in unserem Kampf gesiegt, Drizzt Do'Urden, und einen höheren Rang eingenommen! Das ist das einzige, was zählt!«

In der Hitze des Gefechts waren ihre Stimmen zu laut geworden. Die Tür des Raums schwang auf, und ein Meister trat über die Schwelle. Seine Umrisse zeichneten sich deutlich vor dem blauen Licht des Ganges ab. Beide Schüler rollten sich sofort zur Seite und schlössen die Augen - und den Mund.

Die Endgültigkeit von Kelnozzs letzter Feststellung bewog Drizzt zu einigen vernünftigen Überlegungen. Schließlich erkannte er, daß seine Freundschaft mit Kelnozz beendet war - und vielleicht, daß er und Kelnozz niemals wirkliche Freunde gewesen waren.

»Ihr habt ihn gesehen?« fragte Alton, und seine Finger klopften besorgt auf den kleinen Tisch im höchstgelegenen Raum seines Wohnbereichs. Alton hatte den jüngeren Schülern von Sorcere die Arbeit übertragen, den verbrannten Ort in Ordnung zu bringen, aber die Brandmale blieben an den Felswänden sichtbar, ein Vermächtnis von Altons Feuerkugel.

»Das habe ich«, erwiderte Masoj. »Und man hat mir von seinem Können an den Waffen berichtet.«

»Achter in der Klasse nach dem großen Gefecht«, sagte Alton, »eine gute Leistung.«

»Den Berichten nach hat er das Zeug dazu, erster zu werden«, sagte Masoj. »Eines Tages wird er diesen Titel beanspruchen. Ich werde ihn aufmerksam beobachten.«

»Er wird nicht lange genug leben, um diesen Titel beanspruchen zu können!« versprach Alton. »Das Haus Do'Urden setzt großen Stolz in diesen Jungen mit den purpurfarbenen Augen, und daher habe ich beschlossen, daß Drizzt das erste Ziel meiner Rache sein wird. Sein Tod wird der verräterischen Oberin Malice Qualen verursachen!«

Masoj sah darin ein Problem und beschloß, es ein für allemal zu verhindern. »Ihr werdet ihm nichts antun«, warnte er Alton. »Ihr werdet noch nicht einmal in seine Nähe kommen.«

Altons Ton wurde ebenso grimmig. »Ich habe zwei Jahrzehnte gewartet...«, begann er.

»Ihr könnt noch länger warten«, fauchte Masoj zurück. »Ich erinnere Euch daran, daß Ihr die Einladung der Oberin SiNafay zum Hause Hun'ett angenommen habt. Solch eine Verbindung erfordert Gehorsam. Die Oberin SiNafay - unsere Mutter Oberin - hat mir die Aufgabe übertragen, mich um Drizzt Do'Urden zu kümmern, und ich werde in ihrem Sinne handeln.«

Alton lehnte sich am anderen Ende des Tisches in seinem Sessel zurück, stützte das, was von seinem säureverbrannten Kinn noch übrig war, auf seine schmale Handfläche und überdachte die Worte seines geheimen Partners sorgfältig.

»Die Oberin SiNafay hat Pläne, die Euch all die Rache ermöglichen werden, die Ihr vielleicht nehmen wollt«, fuhr Masoj fort. »Ich warne Euch jetzt, Alton DeVir«, knurrte Masoj und betonte den Nachnamen, der nicht Hun'ett lautete. »Wenn Ihr einen Krieg mit dem Hause Do'Urden anzettelt oder sie auch nur durch eine Gewalttat, die nicht von der Oberin SiNafay gutgeheißen wird, in die Defensive drängt, werdet Ihr den Zorn des Hauses Hun'ett auf Euch ziehen. Die Oberin

SiNafay wird Euch als mörderischen Betrüger preisgeben und Eure armseligen Knochen jeder vom Herrschenden Konzil erlaubten Strafe unterziehen!«

Alton sah keine Möglichkeit, der Drohung zu begegnen. Er war ein Vagabund ohne eigene Familie - er hatte nur die Adoptivfamilie Hun'ett. Wenn sich SiNafay gegen ihn wandte, würde er keine Verbündeten finden. »Welche Pläne hat SiNafay ... die Oberin SiNafay... für das Haus Do'Urden?« fragte er ruhig. »Erzählt mir von meiner Rache, damit ich die quälenden Jahre des Wartens überstehen kann.«

Masoj wußte, daß er zu diesem Zeitpunkt vorsichtig vorgehen mußte. Seine Mutter hatte es ihm nicht verboten, Alton über den zukünftigen Handlungsablauf zu unterrichten, aber wenn sie gewollt hätte, daß der leichtfertige DeVir davon wüßte, so hätte sie es ihm selbst gesagt, wie Masoj jetzt erkannte.

»Laßt uns einfach sagen, daß die Macht des Hauses Do'Urden gewachsen ist und noch weiter wächst, so daß es zu einer echten Bedrohung für alle großen Häuser geworden ist«, schnurrte Masoj, der die Intrigen bei der Positionsverteilung vor einem Kampf liebte. »Bezeugt die Vernichtung des Hauses DeVir, die ohne sichtbare Spuren perfekt ausgeführt worden ist. Viele der Adligen Menzoberranzans würden ruhiger schlafen, wenn...« Er beließ es dabei in dem Glauben, daß er wahrscheinlich schon zuviel gesagt hatte.Aus dem heißen Glanz in Altons Augen konnte Masoj ersehen, daß der Köder stark genug gewesen war, um Altons Geduld zu erkaufen.

Die Akademie hielt viele Enttäuschungen für den jungen Drizzt bereit, besonders in jenem ersten Jahr, als so viele der dunklen Realitäten der Drowgesellschaft, Realitäten, auf die ihn Zaknafein kaum vorbereitet hatte, ständig bedrohlich in Drizzts Erkenntnis drängten. Er wog die Lektionen des

Meisters in Haß und Mißtrauen in beiden Händen ab, wobei die eine Hand die Ansichten des Meisters im Kontext der Unterrichtsstunden trug und die andere Hand diese selben Worte der sich davon sehr stark unterscheidenden Logik unterzog, die sein alter Mentor vertreten hatte. Die Wahrheit schien so dehnbar, so schwer zu definieren.

Während aller Prüfungen stellte Drizzt fest, daß er sich einer eindringlichen Tatsache nicht entziehen konnte: In seinem ganzen jungen Leben war der einzige Verrat, den er je erlebt hatte - und wie oft! - durch die Hände der Drow erfolgt.

Das körperliche Training an der Akademie, endlose Stunden mit Übungen des Duells und der Tarntechniken, gefiel Drizzt besser. Hier, mit seinen Waffen so bereitwillig in Händen, befreite er sich von den beunruhigenden Fragen nach Wahrheit und empfundener Wahrheit.

Hier übertraf er sich selbst. Wäre Drizzt mit einem höheren Grad an Übung und Können als seine Klassenkameraden zur Akademie gekommen, wäre der Unterschied im Laufe der anstrengenden Stunden noch größer geworden. Er lernte, hinter die angenommene Verteidigung und die Angriffstaktiken zu sehen, die von den Meistern dargebracht wurden, und seine eigenen Methoden und Neugestaltungen zu kreieren, die letztlich alle den herkömmlichen Techniken ähnelten - und sie gewöhnlich übertrafen.

Zuerst hörte Dinin mit wachsendem Stolz zu, wenn Gleichrangige das Kampfvermögen seines jüngeren Bruders lobten. Aber die Lobpreisungen klangen so begeistert, daß der älteste Sohn der Oberin Malice bald eine nervöse Vorsicht an den Tag legte. Dinin war der Älteste des Hauses Do'Urden, ein Titel, den er sich erworben hatte, indem er Nalfein ausgeschaltet hatte. Drizzt, der das Potential zeigte, einer der besten Schwertkämpfer ganz Menzoberranzans zu werden, war jetzt der Zweitgeborene des Hauses, der vielleicht nach Dinins Titel trachten mochte.

Auch Drizzts Mitschüler übersahen die wachsende Meisterschaft seines Kampfvermögens nicht. Oft wurde es ihrer Meinung nach sogar zu offensichtlich! Sie betrachteten Drizzt mit brodelnder Eifersucht und fragten sich, ob sie jemals gegen seine wirbelnden Krummsäbel würden bestehen können. Pragmatismus war seit jeher ein starker Zug der Drowelfen gewesen. Diese jungen Schüler hatten den größten Teil ihres Lebens damit verbracht, die älteren Familienmitglieder dabei zu beobachten, wie sie jede Situation in ein vorteilhaftes Licht rückten. Jeder von ihnen erkannte den Wert des Drizzt Do'Urden als Verbündetem, und daher wurde Drizzt mit Partnerschaftsangeboten überschwemmt, als das große Gefecht im nächsten Jahr nahte.

Die überraschendste Frage kam von Kelnozz vom Hause Kenafin, der Drizzt im letzten Jahr durch Täuschung besiegt hatte. »Kämpfen wir wieder zusammen, dieses Mal, um an die vorderste Spitze der Klasse zu gelangen?« fragte der überhebliche junge Kämpfer, als er neben Drizzt durch den Tun-nel zu der vorbereiteten Höhle ging. Er wandte sich um und stellte sich arglos vor Drizzt, wobei seine Unterarme auf den Heften seiner umgebundenen Waffen ruhten und ein übertrieben freundliches Lächeln sein Gesicht überzog.

Drizzt war zu keiner Antwort fähig. Er wandte sich um, ging fort und blickte dabei scharf über die Schulter.

»Warum seid Ihr so erstaunt?« drängte Kelnozz und schritt rasch aus, um an Drizzts Seite zu bleiben.

Drizzt fuhr zu ihm herum. »Wie könnte ich mich wieder mit jemandem zusammentun, der mich so betrogen hat?« knurrte er. »Ich habe Eure List nicht vergessen!«

»Das ist der Punkt«, argumentierte Kelnozz. »Ihr seid dieses Jahr vorsichtiger. Ich wäre sicherlich ein Narr, wenn ich so einen Angriff wieder versuchen würde!«

»Wie sonst könntet Ihr gewinnen?« sagte Drizzt. »Ihr könnt mich nicht im offenen Kampf besiegen.« Seine Worte waren keine Prahlerei, sondern lediglich eine Tatsache, die Kelnozz genauso akzeptierte wie Drizzt.

»Der zweite Rang ist eine große Ehre«, argumentierte Kelnozz.

Drizzt starrte ihn an. Er wußte, daß Kelnozz sich mit nicht weniger als dem letztendlichen Sieg zufriedengeben würde. »Wenn wir uns im Gefecht begegnen«, sagte er mit kalter Endgültigkeit, »werden wir Gegner sein.« Er ging erneut davon, und dieses Mal folgte ihm Kelnozz nicht.

Das Glück ließ Drizzt an diesem Tage ein großes Maß an Gerechtigkeit widerfahren, denn sein erster Gegner - und sein erstes Opfer- im großen Gefecht war kein Geringerer als sein früherer Partner. Drizzt traf in demselben Gang auf Kelnozz, den sie im vergangenen Jahr als Ausgangspunkt für ihre Verteidigung ausgewählt hatten, und schlug ihn mit seiner allerersten Angriffsfolge nieder. Irgendwie schaffte es Drizzt, es bei dem Siegesstoß zu belassen, obwohl er den starken Wunsch verspürte, Kelnozz den krummsäbelähnlichen Stab mit aller Kraft in die Rippen zu stoßen. Dann entkam Drizzt in die Schatten und wählte seinen Weg sorgfältig, bis die Anzahl der überlebenden Schüler abzunehmen begann. Durch seinen Ruf mußte Drizzt besonders vorsichtig sein, denn seine Klassenkameraden erkannten den gemeinsamen Vorteil, wenn sie einen routinierten Kämpfer wie ihn früh im Kampf ausschalteten. Da er allein kämpfte, mußte Drizzt jeden Kampf genau einschätzen, bevor er handelte, um sicherzugehen, daß kein Gegner heimliche Begleiter hatte, die in der Nähe auf der Lauer lagen. Dies war Drizzts Arena, der Ort, an dem er sich am wohlsten fühlte. Nach zwei Stunden waren nur fünf Mitstreiter übriggeblieben, und nach weiteren zwei Stunden des Katz- und Maus-Spiels verringerte sich die Zahl auf nur zwei: Drizzt und Berg'inyon Baenre. Drizzt trat hinaus auf eine

freiliegende Fläche der Höhle. »Nun kommt heraus, Schüler Baenre!« rief er. »Laßt uns dieser Herausforderung offen und ehrenhaft begegnen!«

Auf seinem Beobachtungsposten auf dem Steg schüttelte Dinin ungläubig den Kopf.

»Er hat jeglichen Vorteil preisgegeben«, sagte der Meister Hatch'net, der neben dem Ältesten des Hauses Do'Urden stand. »Als der bessere Schwertkämpfer hatte er Berg'inyon in eine mißliche Lage gebracht und in seinen Bewegungen verunsichert. Nun steht Euer Bruder frei und zeigt seine Position.«

»Er ist noch immer ein Narr«, murmelte Dinin.

Hatch'net bemerkte, daß Berg'inyon ein paar Schritte hinter Drizzt hinter einem Stalagmitenwall verschwand. »Es sollte bald ausgetragen sein.«

»Habt Ihr Angst?« schrie Drizzt in die Dunkelheit. »Wenn Ihr wirklich den höchsten Rang verdient, wie Ihr vorgabt, dann kommt heraus und seht mich offen an. Beweist Eure Worte, Berg'inyon Baenre, oder sprecht sie nie wieder aus!«

Die erwartete schnelle Bewegung hinter Drizzt veranlaßte ihn zu einer seitlichen Drehbewegung.

»Kämpfen bedeutet mehr als nur das Spiel mit dem Schwert!« rief der Sohn des Hauses Baenre, als er herannahte, und seine Augen glühten angesichts des Vorteils, den er nun scheinbar errungen hatte.

Dann strauchelte Berg'inyon, stolperte über einen Draht, den Drizzt hatte erscheinen lassen, und fiel flach aufs Gesicht. Drizzt schaltete ihn blitzschnell aus, indem er ihm die Spitze seines krummsäbelähnlichen Stabes an die Kehle hielt.

»Wie ich es gelernt habe«, erwiderte Drizzt grimmig.

»Also wird ein Do'Urden erster«, stellte Hatch'net fest und richtete sein blaues Licht auf das Gesicht des besiegten Sohnes

des Hauses Baenre. Dann ließ Hatch'net das aufkommende Lächeln Dinins mit einer besonnenen Mahnung verblassen: »Die Ältesten sollten sich vor Zweitgeborenen mit solchen Fähigkeiten in acht nehmen.«

Während Drizzt wegen seines Sieges in diesem zweiten Jahr wenig Stolz empfand, befriedigten ihn seine beständig anwachsenden Kampffähigkeiten jedoch sehr. Er übte in jedem wachen Moment, den er nicht mit den Dienstpflichten des jungen Schülers verbrachte. Diese Pflichten wurden mit den Jahren weniger - die jüngsten Schüler wurden am härtesten gefordert -, und Drizzt fand immer mehr Zeit für sein Training. Er genoß den Tanz seiner Klingen und die Harmonie seiner Bewegungen. Seine Krummsäbel wurden seine einzigen Freunde, die einzigen Dinge, denen er zu vertrauen wagte.

Er gewann das große Gefecht im dritten Jahr erneut und auch im Jahr danach, trotz der Verschwörungen vieler anderer gegen ihn. Für die Meister wurde es immer offensichtlicher, daß keiner in Drizzts Klasse ihn jemals besiegen würde, und im nächsten Jahr ließen sie ihn an dem großen Gefecht der Schüler teilnehmen, die drei Jahre älter waren als er. Er gewann auch dieses.

Die Akademie, die in Menzoberranzan über allem anderen stand, war ein streng strukturierter Ort, und obwohl Drizzts fortgeschrittene Fähigkeiten dieser Struktur durch sein kämpferisches Können trotzten, wurden seine Pflichten als Schüler nicht verringert. Als Kämpfer würde er zehn Jahre an der Akademie verbringen, was nicht so viel war, wenn man an die dreißig Jahre Studium dachte, die ein Zauberer in Sorcere erdulden mußte, oder an die fünfzig Jahre, die eine angehende Priesterin in Arach-Tinilith verbrachte. Während Kämpfer ihre Ausbildung im jungen Alter von zwanzig Jahren begannen, konnten Zauberer nicht vor ihrem fünfundzwanzigsten Geburtstag beginnen, und Priesterinnen mußten bis zum Alter von vierzig Jahren warten.

Die ersten vier Jahre in Melee-Magthere waren dem Einzelkampf gewidmet, der Handhabung der Waffen. Dabei konnten die Meister Drizzt nur wenig beibringen, was Zaknafein ihm nicht schon gezeigt hatte.

Danach wurden die Unterrichtsstunden jedoch umfassender. Die jungen Drowkrieger verbrachten zwei volle Jahre mit dem Studium von Gruppenkampftaktiken mit anderen Kriegern, und in den darauffolgenden drei Jahren wurden diese Taktiken mit Kriegsführungstechniken mit und gegen Zauberer und Priesterinnen verbunden. Das letzte Jahr an der Akademie rundete die Ausbildung der Kämpfer ab. Die ersten sechs Monate wurden in Sorcere verbracht, wo die Grundlagen des Gebrauchs der Magie erlernt wurden, und während der letzten sechs Monate, dem Auftakt zur Graduierung, standen die Kämpfer unter der Vormundschaft der Priesterinnen von Arach-Tinilith.

Und während dieser ganzen Zeit wurde auch die Rhetorik, das Einhämmern der Regeln, die der Spinnenkönigin so lieb und wert waren, diese Lügen des Hasses, die die Drow in einem Zustand von kontrolliertem Chaos hielten, beibehalten.

Für Drizzt wurde die Akademie zu einer persönlichen Herausforderung, ein privater Klassenraum innerhalb des undurchdringlichen Leibes seiner wirbelnden Krummsäbel. Innerhalb der Diamantspatwände, die er mit diesen Klingen bildete, konnte Drizzt die vielen Ungerechtigkeiten um ihn herum ignorieren und sich ein wenig gegen Worte abgrenzen, die sein Herz andernfalls vergiftet haben würden. Die Akademie war ein Ort ständiger Begierden und ständiger Hinterlist, ein Nährboden für den gierigen, verzehrenden Hunger nach Macht, der das Leben aller Drow bestimmte.

Drizzt würde es unversehrt überstehen, wie er sich selbst versprach.

Mit den Jahren jedoch, als die Kämpfe an den Rand brutaler Realität gerieten, fand sich Drizzt immer wieder einmal den heftigen Schmerzen von Situationen ausgeliefert, die er nicht so leicht abstreifen konnte.

Angemessener Respekt

Sie bewegten sich so leise wie eine flüsternde Brise durch die gewundenen Tunnel vorwärts, jeder Schritt war insgeheim abgemessen und wurde mit wachsamer Körperhaltung beendet. Es waren Schüler im neunten Jahr, die an ihrem letzten Jahr in Melee-Magthere arbeiteten, und sie waren nun genausooft außerhalb der Höhlen Menzoberranzans tätig wie innerhalb. Jetzt wurden ihre Gürtel nicht mehr von gepolsterten Stäben geziert. Jetzt hingen dort Waffen aus Diamantspat, sorgfältig geschmiedet und tödlich geschärft.

Manchmal schlossen die Tunnel sie rundum ein und waren nur gerade weit genug, daß ein Dunkelelf hindurchschlüpfen konnte. Ein anderes Mal fanden sich die Schüler in großen Höhlen mit Wänden und Decken wieder, die sich ihrer Sicht entzogen. Sie waren Drowkrieger, dazu ausgebildet, sich in jeder Form von Unterreichlandschaft zurechtzufinden, und erfahren im Umgang mit jeglichem Feind, der ihnen begegnen konnte.

»Übungspatrouille«, hatte Meister Hatch'net diese Ausbildungsmethode genannt, obwohl er die Schüler gewarnt hatte, daß »Übungspatrouillen« oft auf Monster trafen, die sehr real und unfreundlich waren.

Drizzt, der immer noch der Beste seiner Klasse war, führte diese Gruppe an. Meister Hatch'net und zehn andere Schüler folgten ihm in einer Formation. Nur zweiundzwanzig der ursprünglich fünfundzwanzig Schüler in Drizzts Klasse waren übriggeblieben. Einer war verwiesen - und folglich getötet - worden wegen eines fehlgeschlagenen Mordversuchs an einem höherstehenden Schüler, ein zweiter war in der Übungsarena getötet worden und ein dritter war aus natürlichen Gründen in seinem Bett gestorben - denn ein Dolch im Herzen beendet normalerweise das Leben.

In einem anderen Tunnel in der Nähe führte Berg'inyon, der den zweiten Rang in der Klasse innehatte, den Meister Dinin und die andere Hälfte der Klasse bei einer ähnlichen Übung an.

Tag für Tag hatten sich Drizzt und die anderen bemüht, immer bereit zu sein. In den drei Monaten, in denen sie diese lächerlichen Patrouillen jetzt durchführten, hatte die Gruppe nur ein Monster getroffen, einen Höhlenfischer, einen widerlichen krabbenähnlichen Bewohner des Unterreichs. Selbst dieser feindliche Zusammenstoß hatte ihnen nur kurzzeitig Aufregung verschafft und keinerlei praktische Erfahrung, denn der Höhlenfischer war auf seinen hohen Beinen hinausgeschlüpft, bevor die Patrouille ihn auch nur angreifen konnte.

An diesem Tag hatte Drizzt ein anderes Gefühl. Vielleicht war es ein ungewöhnlicher Unterton in Meister Hatch'nets Stimme oder ein Glitzern im Gestein der Höhle, eine subtile Vibration, die Drizzts Unterbewußtsein auf andere Lebewesen im Labyrinth der Tunnel hinwies. Was auch immer der Grund sein mochte, Drizzt wußte genug, um seinen Instinkten zu folgen, und er war nicht überrascht, als das verräterische Glühen einer Wärmequelle in einem Seitengang am Rande seines Blickfeldes vorbeihuschte. Er gab dem Rest der Patrouille das Zeichen anzuhalten und kletterte dann schnell zu einem Standplatz auf einem kleinen Sims über dem Ausgang des Seitengangs.

Als der Eindringling in den Haupttunnel vorstieß, fand er sich auf dem Boden liegend wieder mit zwei über seinem Nacken gekreuzten Krummsäbelklingen. Drizzt sprang sofort zurück, als er in seinem Opfer einen anderen Drowschüler erkannte.

»Was tut Ihr hier unten?« fragte Meister Hatch'net den Eindringling. »Ihr wißt doch, daß die Tunnel außerhalb Menzoberranzans von niemandem als den Patrouillen betreten werden dürfen!«

»Verzeiht, Meister«, verteidigte sich der Schüler. »Ich bringe Nachricht von einem Alarm.«

Alle in der Patrouille versammelten sich um ihn, aber Hatch'net scheuchte sie mit einem Blick zurück und befahl Drizzt, sie in eine defensive Position zu bringen.

»Ein Kind wird vermißt«, fuhr der Schüler fort, »eine Prinzessin des Hauses Baenre! Monster sind in den Tunneln gesehen worden!«

»Welche Art Monster?« fragte Hatch'net. Ein lautes, knallendes Geräusch wie der Klang zweier Steine, die gegenein-ander geschlagen werden, beantwortete seine Frage.

»Sichelschrecken!« signalisierte Hatch'net Drizzt neben ihm.

Drizzt hatte solche Bestien niemals gesehen, aber genug gehört, um zu verstehen, warum der Meister Hatch'net plötzlich zur stummen Zeichensprache übergegangen war. Sichelschrecken jagten mit Hilfe eines Gehörsinns, der bei ihnen stärker ausgeprägt war, als bei allen anderen Kreaturen des Unterreichs. Drizzt gab das Zeichen sofort an die anderen weiter, und sie warteten absolut ruhig auf Anweisungen des Meisters. Dies war die Situation, die zu bewältigen sie die letzten neun Jahre ihres Lebens geübt hatten, und nur der Schweiß in ihren Handflächen strafte die ruhige Bereitschaft dieser jungen Drowkrieger Lügen.

»Verdunkelungszauber werden die Sichelschrecken nicht vernichten«, signalisierte er seinen Truppen. »Und auch nicht diese.« Er zeigte auf die Armbrust in seiner Hand und den giftgetränkten Pfeil darin, eine übliche Angriffswaffe der Dunkelelfen.

Hatch'net legte die Armbrust zur Seite und zog sein schlankes Schwert aus der Scheide.

»Ihr müßt eine Lücke in der Knochenrüstung der Kreatur finden«, erinnerte er die anderen, »und Eure Waffe dort hindurch in das Fleisch stoßen.« Er tippte Drizzt auf die

Schulter, und sie gingen gemeinsam los, während die anderen Schüler in einer Linie folgten.

Das Knallen hallte deutlich wider, war aber, da es von den Felswänden des Tunnels zurückgeworfen wurde, ein für die ihm nachjagenden Drow verwirrendes Fanal. Hatch'net ließ Drizzt führen und war beeindruckt davon, wie der Schüler schon sehr bald das Schema dieses Echorätsels erkannte. Drizzts Schritt war selbstbewußt, obwohl sich viele der anderen der Patrouille ängstlich umsahen und sich der Richtung oder der Entfernung der Gefahr nicht sicher waren.

Dann ließ sie ein einziger Laut, der durch den Lärm der knallenden Monster hindurchschnitt, wieder und wieder erklang und die Patrouille mit dem widerhallenden Wahnsinn eines erschreckenden Wimmerns umgab, wie angewurzelt stehenbleiben. Es war der Schrei eines Kindes.

»Die Prinzessin des Hauses Baenre!« signalisierte Hatch'net Drizzt. Der Meister begann seine Gruppen in Kampfformation zu bringen, aber Drizzt wartete nicht auf die Befehle. Der Schrei hatte ein Schaudern des Abscheus sein Rückgrat hinabgesandt, und als er wieder erklang, entzündete es zornige Feuer in seinen lavendelfarbenen Augen.

Drizzt rannte los, den Tunnel hinab und ließ sich von dem kalten Metall seiner Krummsäbel führen.

Hatch'net ordnete die Patrouille schnell, um ihm zu folgen. Er haßte den Gedanken, einen so fähigen Schüler wie Drizzt zu verlieren, aber er überlegte auch die Vorteile von Drizzts übereilter Handlung. Wenn die anderen den Besten ihrer Klasse bei einer unüberlegten Handlung sterben sehen würden, wäre das eine Lektion, die sie nicht so bald vergessen würden. Drizzt eilte um eine enge Biegung und eine gerade Fläche mit eng stehenden, zerbrochenen Mauern entlang. Er hörte jetzt kein Echo mehr, nur das gierige Knallen der wartenden Monster und die gedämpften Schreie des Kindes.

Seine hervorragenden Ohren nahmen die leisen Geräusche seiner Patrouille hinter ihm wahr, und er wußte, daß, wenn er sie hören konnte, sicherlich auch die Sichelschrecken dies konnten. Drizzt hielt die Leidenschaft und die Direktheit seines Handelns für richtig. Er kletterte auf einen Sims, der zehn Fuß über dem Boden verlief, und hoffte, daß er sich die ganze Länge des Ganges hinzöge. Als er um eine letzte Biegung glitt, konnte er die Hitze der Monstergestalten kaum durch die verschwommene Kälte ihrer knöchernen äußeren Skelette, Panzer, die in ihrer Temperatur fast dem sie umgebenden Gestein glichen, unterscheiden.

Er konnte fünf der riesigen Bestien erkennen, von denen sich zwei gegen das Gestein preßten und den Gang bewachten und drei andere weiter zurück in einer kleinen Sackgasse standen und mit einem - schreienden - Objekt spielten.

Drizzt sammelte seine ganze Kraft und schlich auf dem Sims weiter, wobei er alle List anwandte, die man ihm jemals für das Vorwärtskriechen im Wachdienst beigebracht hatte. Dann sah er die kindliche Prinzessin, die in einem Schutthaufen zu Füßen eines der schrecklichen zweifüßigen Wesen lag. Aus den Bewegungen, die durch ihr Schluchzen verursacht wurden, konnte Drizzt ersehen, daß sie lebte. Drizzt hatte nicht die Absicht, die Monster auf sich aufmerksam zu machen, wenn er es verhindern konnte, und hoffte, er könne vielleicht hinschleichen und das Kind heimlich herausholen.

Dann kam die Patrouille hastig um die Biegung des Ganges und zwang Drizzt somit zu handeln.

»Wachen!« schrie er warnend, womit er wahrscheinlich das Leben der ersten vier Krieger der Gruppe rettete. Drizzts Aufmerksamkeit wurde sofort wieder auf das verletzte Kind gelenkt, als einer der Sichelschrecken seine schwere Klaue hob, um es zu zermalmen. Die Bestie war fast zweimal so groß wie Drizzt und mehr als fünfmal so schwer. Der Panzer ihres äußeren Skeletts bildete eine vollständige Rüstung, und sie war

mit Klauenhänden und einem langen und kraftvollen Schnabel bestückt. Drei der Monster standen zwischen Drizzt und dem Kind.

Drizzt konnte sich in diesem furchtbaren gefährlichen Moment keine Gedanken um diese Einzelheiten machen. Seine Angst um das Kind überwog jegliche Besorgnis um die Gefahr, die vor ihm aufragte. Er war ein Drowkrieger, ein für den Kampf ausgebildeter und ausgerüsteter Kämpfer, während das Kind hilflos und schutzlos war.

Zwei der Sichelschrecken drängten zum Sims, was genau die Unterbrechung brachte, die Drizzt brauchte. Er sprang auf die Füße und über sie hinweg und kam als kämpfender, nebelhafter Eindruck seitlich des verbliebenen Sichelschreckens zum Stand. Das Monster dachte nicht länger an das Kind, als Drizzt mit seinen Krummsäbeln erbarmungslos in seinen Schnabel schlug und in dem verzweifelten Bemühen, eine Öffnung zu finden, seine Gesichtspanzerung bearbeitete.

Der Sichelschrecken fiel zurück, überwältigt von dem Zorn seines Gegners und unfähig, den blendenden, stechenden Bewegungen der Klingen entgegenzutreten.

Drizzt wußte, daß er im Vorteil war, aber er wußte auch, daß zwei weitere Kämpfer bald hinter ihm sein würden. Er ließ nicht locker. Er glitt von seinem Standplatz an der Seite des Monsters herab und rollte herum, um dessen Rückzug zu verhindern, wobei er sich zwischen die stalagmitenähnlichen Beine des Monsters fallen ließ und es auf den Steinen zu Fall brachte. Dann war er über ihm und schlug wütend auf seinen Leib ein, als es zappelte.

Der Sichelschrecken versuchte verzweifelt, sich zu wehren, aber seine Schalenrüstung behinderte ihn zu sehr, um sich aus dem Angriff herauszuwinden.

Drizzt wußte, daß seine eigene Lage eher noch verzweifelter war. Auch im Gang hatte der Kampf begonnen, aber Hatch'net

und die anderen konnten vielleicht nicht rechtzeitig an den Wachen vorbeikommen, um zu verhindern, daß die beiden Sichelschrecken ihm unweigerlich in den Rücken fallen würden. Die Vernunft verlangte es, daß Drizzt seine Position über diesem einen Feind aufgab und schnellstens zu einer defensiven Stellung fand.

Die gequälten Schreie des Kindes überwogen jedoch die Vernunft. Der Zorn brannte so stark in Drizzts Augen, daß sogar der einfältige Sichelschrecken wußte, daß sein Leben bald verwirkt sein würde. Drizzt brachte die Spitzen seiner Krummsäbel in V-Stellung zusammen und stieß sie mit aller Macht in den Hinterkopf des Monsters. Als er einen leichten Riß in der Schale der Kreatur wahrnahm, kreuzte Drizzt die Hefte seiner Waffen gegeneinander und stieß die Klingen durch das weiche Fleisch in das Gehirn des Monsters.

Eine schwere Klaue schnitt eine tiefe Kerbe in Drizzts Schulter, zerriß seinen Piwajwi und ließ ihn bluten. Er tauchte mit einer Rolle weg und kam mit dem verwundeten Rücken an der gegenüberliegenden Wand wieder hoch. Nur einer der Sichelschrecken kam auf ihn zu. Die anderen nahmen das Kind auf.

»Nein!« schrie Drizzt protestierend. Er stürzte vor, nur um von dem angreifenden Monster zurückgeschlagen zu werden. Dann beobachtete er erschreckt und wie betäubt, wie der andere Sichelschrecken den Schreien des Kindes ein Ende setzte.

Zorn ersetzte die Entschlossenheit in Drizzts Augen. Der nächststehende Sichelschrecken griff ihn an und wollte ihn an den Felsen zerschmettern. Drizzt erkannte seine Absicht und versuchte noch nicht einmal, aus dem Weg zu springen. Statt dessen wechselte er seinen Griff um die Waffen und verschränkte sie über seinen Schultern gegen die Wand.

Durch die Triebkraft der noch immer vorwärts stürmenden Achthundert-Pfund-Masse konnte selbst die Panzerung seiner Schale den Sichelschrecken nicht vor den Diamantspatkrummsäbeln bewahren. Er schlug Drizzt gegen die Wand, aber gleichzeitig wurde er aufgespießt.

Die Kreatur sprang in dem Versuch, sich zu befreien, zurück, aber sie konnte dem Zorn des Drizzt Do'Urden nicht entkommen. Wild drehte der junge Drow die durchbohrenden Klingen. Dann stieß er sich mit der Kraft der Wut von der Wand ab und ließ das riesige Monster rückwärts taumeln.

Zwei von Drizzts Feinden waren tot, und eine der Sichelschreckenwachen im Gang war außer Gefecht gesetzt, aber das erleichterte Drizzt nicht. Der dritte Sichelschrecken ragte turmhoch über ihm auf, während er verzweifelt versuchte seine Klingen von seinem letzten Opfer zu lösen. Diesem hier konnte Drizzt nicht entfliehen.

Dann stürmte die zweite Patrouille heran, und Dinin und Berg'inyon eilten in die Sackgasse, auf demselben Sims entlang, den Drizzt gewählt hatte. Der Sichelschrecken wandte sich von Drizzt ab, gerade als ihn die zwei erfahrenen Kämpfer angriffen.

Drizzt ignorierte die schmerzende Wunde auf seinem Rücken und die Risse, die er zweifellos an den Rippen erlitten hatte. Er konnte nur noch mühsam atmen, aber auch das hinderte ihn nicht. Es gelang ihm schließlich, eine seiner Klingen freizubekommen, und er griff das Monster von hinten an. Gefangen inmitten der drei erfahrenen Drow, ging der Sichelschrecken innerhalb von Sekunden zu Boden.

Schließlich war der Gang frei, und die Dunkelelfen sahen sich in der Sackgasse gründlich um. Sie hatten in ihrem Kampf gegen die Monsterwachen nur einen Schüler verloren.

»Eine Prinzessin des Hauses Barrison'del'armgo«, bemerkte einer der Schüler von Dinins Patrouille und sah auf den Körper des Kindes.

»Haus Baenre, wurde uns gesagt«, sagte ein anderer Schüler, einer aus Hatch'nets Gruppe. Drizzt entging die Uneinigkeit nicht.

Berg'inyon Baenre eilte hinüber, um zu sehen, ob das Opfer tatsächlich seine jüngere Schwester war.

»Sie gehört nicht zu meinem Haus«, sagte er mit offensichtlicher Erleichterung, als eine weitere Untersuchung ein paar andere Einzelheiten über die Leiche enthüllte. »Es ist noch nicht einmal eine Prinzessin!« erklärte er.

Drizzt beobachtete dies alles neugierig, wobei ihm am meisten die unbeteiligte gleichgültige Haltung seiner Begleiter auffiel.

Ein anderer Schüler bestätigte Berg'inyons Beobachtung. »Ein Junge!« rief er. »Aber von welchem Haus?«

Meister Hatch'net trat zu dem kleinen Körper und griff hinab, um die Börse vom Hals des Kindes zu nehmen. Er leerte ihren Inhalt in seine Hand, wobei das Emblem eines niederen Hauses sichtbar wurde.

»Ein verirrtes, verwahrlostes Kind«, sagte er lachend zu seinen Schülern, warf die leere Börse auf den Boden und steckte ihren Inhalt ein. »Ohne Bedeutung.«

»Ein guter Kampf«, fügte Dinin hinzu. »Mit nur einem verlorenen Krieger. Geht zurück nach Menzoberranzan und seid stolz auf das Werk, das Ihr heute vollbracht habt.«

Drizzt schlug die Schneiden seiner Krummsäbel in einem klingenden Ring des Protests zusammen.

Meister Hatch'net beachtete ihn nicht. »Formiert Euch und geht zurück«, befahl er den anderen. »Ihr habt Euch heute alle gut geschlagen.«

Dann sah er zu Drizzt und ließ den zornigen Schüler damit innehalten.

»Außer Euch!« knurrte Hatch'net. »Ich kann die Tatsache nicht ignorieren, daß Ihr zwei der Bestien außer Gefecht gesetzt und bei einem dritten geholfen habt«, schalt Hatch'net, »aber Ihr habt uns andere mit Eurer dummen Heldentat gefährdet!«

»Ich habe Euch vor den Wachen gewarnt...«, stotterte Drizzt.

»Zum Teufel mit Eurer Warnung!« schrie der Meister. »Ihr seid ohne Befehl fortgegangen! Ihr habt die anerkannten Kampfmethoden mißachtet! Ihr habt uns blind dort hineingeführt! Schaut Euch die Leiche Eures getöteten Begleiters an!« wütete Hatch'net und zeigte auf den toten Schüler im Gang. »Sein Blut klebt an Euren Händen!«

»Ich wollte das Kind retten«, argumentierte Drizzt.

»Wir alle wollten das Kind retten!« erwiderte Hatch'net.

Drizzt war sich da nicht so sicher. Was hatte ein Kind hier draußen in den Gängen ganz allein zu suchen? Wie überaus passend, daß eine Gruppe Sichelschrecken, eine in diesem Gebiet Menzoberranzans selten zu sehende Bestie, gerade jetzt vorbeigekommen war, um der »Übungspatrouille« praktisches Training zu ermöglichen. Zu passend, wie Drizzt wußte, wenn man bedachte, daß die weiter von der Stadt entfernten Zugänge von echten Patrouillen erfahrener Krieger, Zauberer und sogar Geistlicher nur so wimmelten.

»Ihr wußtet, was hinter der Biegung des Tunnels sein würde«, sagte Drizzt ruhig und sah den Meister aus zusammengekniffenen Augen an.

Der Schlag einer Klinge quer über die Wunde auf seinem Rücken ließ Drizzt vor Schmerz schwanken, und er verlor fast das Gleichgewicht. Er wandte sich um und sah Dinin auf ihn hinabblicken.

»Haltet Eure einfältigen Worte im Zaum«, warnte Dinin in barschem Flüsterton, »oder ich werde Euch Eure Zunge herausschneiden.«

»Das Kind war noch im Wachstum«, beharrte Drizzt, als er mit seinem Bruder in dessen Raum allein war.

Dinins Antwort war ein stechender Schlag ins Gesicht.

»Sie haben es zu Übungszwecken geopfert«, grollte der unnachgiebige jüngere Do'Urden.

Dinin setzte zu einem zweiten Schlag an, aber Drizzt fing ihn im Schwung ab. »Ihr wißt, daß meine Worte wahr sind«, sagte Drizzt. »Ihr habt es die ganze Zeit über gewußt.«

»Lernt Euren Platz kennen, Zweitgeborener«, erwiderte Dinin offen drohend, »in der Akademie und in der Familie.« Er entzog sich seinem Bruder.

»Zu den Neun Höllen mit der Akademie!« schrie Drizzt Dinin ins Gesicht. »Wenn die Familie ähnliche...« Er bemerkte, daß Dinin nun Schwert und Dolch in Händen hielt.

Drizzt sprang zurück, wobei seine eigenen Krummsäbel sofort in seinen Händen lagen. »Ich habe kein Verlangen danach, Euch zu bekämpfen, mein Bruder«, sagteer. »Bedenkt, daß ich mich wehren werde, wenn Ihr mich angreift. Nur einer von uns wird hier hinausgehen.«

Dinin überdachte den nächsten Zug sorgfältig. Wenn er angreifen und siegen würde, wäre die Bedrohung für seine Stellung in der Familie beseitigt. Sicherlich würde niemand, auch nicht die Oberin Malice, die Bestrafung, die er diesem aufsässigen jüngeren Bruder auferlegen würde, in Frage stellen. Andererseits jedoch hatte Dinin Drizzt im Kampf gesehen. Zwei Sichelschrecken! Selbst Zaknafein wäre es schwergefallen, einen solchen Sieg zu erringen. Aber Dinin wußte, er würde Drizzt Vertrauen für ihre zukünftigen Streitereien einflößen und vielleicht die Hinterlist, die er immer von dem Zweitgeborenen erwartet hatte, anstacheln, wenn er

seine Drohung nicht wahrmachen würde, wenn er es zulassen würde, daß Drizzt ihn bezwang.

»Was soll das hier?« erklang eine Stimme vom Eingang des Raumes. Die Brüder wandten sich um und sahen ihre Schwester Vierna, eine Herrin von Arach-Tinüith. »Steckt Eure Waffen ein«, schalt sie. »Das Haus Do'Urden kann sich solche Kämpfe jetzt nicht leisten.« Bei der Erkenntnis, daß er vom Angelhaken freigekommen war, befolgte Dinin die Befehle sofort, und Drizzt tat es ihm nach. »Seid froh«, sagte Vierna, »daß ich der Oberin Malice nichts von dieser Dummheit erzählen werde. Sie würde keine Gnade walten lassen, das verspreche ich Euch.«

»Warum seid Ihr unangemeldet nach Melee-Magthere gekommen?« fragte der Ältere, der über die Haltung seiner Schwester beunruhigt war. Auch er war ein Meister der Akademie, auch wenn er nur ein Mann war, und verdiente ein wenig Respekt.

Vierna schaute den Gang hinauf und hinunter und schloß dann die Tür hinter sich. »Um meine Brüder zu warnen«, erklärte sie ruhig. »Es gehen Gerüchte um, daß man sich an unserem Haus rächen will.«

»Welche Familie?« drängte Dinin. Drizzt stand einfach in stummer Verwirrung im Hintergrund und ließ die beiden ihr Gespräch fortführen. »Warum?«

»Für die Vernichtung des Hauses DeVir, schätze ich«, antwortete Vierna. »Es ist nur wenig bekannt. Die Gerüchte sind sehr vage. Ich wollte Euch beide jedoch warnen, in den nächsten Monaten besonders wachsam zu sein.«

»Das Haus DeVir fiel vor vielen Jahren«, sagte Dinin. »Welche Bestrafung könnte da noch erfolgen?«

Vierna zuckte mit den Achseln. »Es sind nur Gerüchte«, sagte sie. »Gerüchte, auf die man hören sollte.«

»Hat man uns einer unrechtmäßigen Tat bezichtigt?« fragte Drizzt. »Natürlich muß unsere Familie diesen falschen Ankläger zur Rechenschaft ziehen.«

Vierna und Dinin lächelten sich an. »Unrechtmäßig?« fragte Vierna lachend.

Drizzts Gesichtsausdruck spiegelte seine Verwirrung wider.

»In derselben Nacht, in der Ihr geboren wurdet«, erklärte Dinin, »wurde das Haus DeVir vernichtet. Ein meisterhafter Angriff, dank Euch.«

»Haus Do'Urden?« keuchte Drizzt, der unfähig war, diese beunruhigenden Neuigkeiten einzuordnen. Natürlich wußte Drizzt von solchen Kämpfen, aber er hatte die Hoffnung genährt, daß seine eigene Familie über so mörderischen Aktionen stand.

»Eine der besten Vernichtungen, die jemals stattgefunden hat«, prahlte Vierna. »Nicht ein Zeuge blieb am Leben.«

»Ihr... unsere Familie... tötete eine andere Familie?«

»Achtet auf Eure Worte, Zweitgeborener«, warnte Dinin. »Die Tat wurde perfekt ausgeführt. In den Augen Menzoberranzans ist sie daher niemals geschehen.«

»Aber das Haus DeVir wurde vernichtet«, widersprach Drizzt.

»Für ein Kind«, sagte Dinin lachend.

Tausend Möglichkeiten stürzten in diesem furchtbaren Moment auf Drizzt ein, tausend drängende Fragen, auf die er Antworten brauchte. Besonders eine, die ihm wie ein Kloß in der Kehle saß, überwog alle anderen.

»Wo war Zaknafein in dieser Nacht?«

»In der Kapelle der Priesterinnen des Hauses DeVir natürlich«, antwortete Vierna. »Zaknafein spielt seine Rolle bei solchen Gelegenheiten ausgezeichnet.«

Drizzt wippte auf seinen Zehen und konnte kaum glauben, was er gehört hatte. Er wußte, daß Zak schon vorher Drow getötet hatte, schon vorher Priesterinnen der Lloth getötet hatte, aber Drizzt hatte immer geglaubt, daß der Waffenmeister aus einer Notwendigkeit heraus, aus Notwehr gehandelt hatte.

»Ihr solltet Eurem Bruder mehr Respekt erweisen«, schalt Vierna ihn. »Die Waffe gegen Dinin zu erheben! Ihr verdankt ihm Euer Leben!«

»Das wißt Ihr?« Dinin kicherte und warf Vierna einen neugierigen Blick zu.

»Ihr und ich waren in dieser Nacht verbunden«, erinnerte Vierna ihn. »Natürlich weiß ich es.«

»Worüber sprecht Ihr?« fragte Drizzt und fürchtete die Antwort fast.

»Ihr wäret der drittgeborene Sohn der Familie gewesen«, erklärte Vierna, »der dritte lebende Sohn.«

»Ich habe gehört von meinem Bruder Nal...« Der Name blieb ihm in der Kehle stecken, als er zu verstehen begann. Alles, was er jemals über Nalfein hatte in Erfahrung bringen können, war, daß er von einem anderen Drow getötet worden war.

»Ihr werdet während Eurer Studien in Arach-Tinilith erfahren, daß drittgeborene lebende Söhne gewöhnlich der Lloth geopfert werden«, fuhr Vierna fort. »Also wart Ihr versprochen. In der Nacht, in der Ihr geboren wurdet, der Nacht, in der das Haus Do'Urden das Haus DeVir bekämpfte, stieg Dinin zu seiner Position als der Älteste auf.« Sie warf ihrem Bruder, der mit stolz vor der Brust verschränkten Armen dastand, einen hinterlistigen Blick zu.

»Jetzt kann ich darüber sprechen«, sagte Vierna lächernd zu Dinin, der zustimmend nickte. »Es geschah vor zu langer Zeit, als daß Dinin jetzt noch dafür bestraft werden könnte.«

»Worüber sprecht Ihr?« fragte Drizzt. Panik überflutete ihn. »Was hat Dinin getan?«

»Er stieß sein Schwert in Nalfeins Rücken«, sagte Vierna ruhig. Drizzt stand am Rande des Erbrechens. Opfer? Mord? Die Auslöschung einer Familie, auch der Kinder? Worüber sprachen seine Geschwister?

»Zollt Eurem Bruder Respekt!« befahl Vierna. »Ihr verdankt ihm Euer Leben.«

»Ich warne Euch beide«, schnurrte sie, wobei ihr unheilvoller Blick Drizzt schüttelte und Dinin von seinem vertrauten Podest stieß. »Das Haus Do'Urden wird vielleicht bald Krieg führen müssen. Wenn einer von Euch den anderen angreift, werdet Ihr den Zorn all Eurer Schwestern und der Oberin Malice auf Eure wertlosen Seelen ziehen!« Im Vertrauen darauf, daß ihre Drohung genügend Gewicht hatte, wandte sie sich um und verließ den Raum.

»Ich werde gehen«, flüsterte Drizzt, der nur noch in eine dunkle Ecke flüchten wollte.

»Ihr werdet gehen, wenn Ihr entlassen werdet!« schalt Dinin. »Erinnert Euch Eures Platzes, Drizzt Do'Urden, in der Akademie und in der Familie.«

»Wie Ihr Euch Eures Platzes in bezug auf Nalfein erinnert habt?«

»Der Kampf gegen DeVir wurde gewonnen«, antwortete Dinin, ohne offensiv zu werden. »Die Tat hat für die Familie keine Gefahr bedeutet.«

Eine weitere Welle des Ekels überschwemmte Drizzt. Er fühlte sich, als würde sich der Boden erheben, um ihn zu verschlingen, und er hoffte fast, er würde es tun.

»Wir leben in einer schwierigen Welt«, sagte Dinin.

»Wir machen sie dazu«, erwiderte Drizzt. Er wollte noch auf die Spinnenkönigin und die ganze unmoralische Religion zu

sprechen kommen, die solch zerstörerische und verräterische Aktionen guthieß. Jedoch sagte er klugerweise nichts. Dinin wollte ihn tot sehen, das verstand er nun. Wenn er seinem Ränke schmiedenden Bruder Gelegenheit geben würde, die Frauen der Familie gegen ihn aufzuhetzen, würde Dinin dies sicherlich auch tun.

»Ihr müßt lernen«, sagte Dinin mit auch jetzt kontrollierter Stimme, »die Realitäten Eurer Umgebung zu akzeptieren. Ihr müßt lernen, Eure Feinde zu erkennen und zu bekämpfen.«

»Mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln«, schloß Drizzt.

»Das Kennzeichen eines wahren Kriegers!« entgegnete Dinin mit bösem Lachen.

»Sind Eure Feinde Drowelfen?«

»Wir sind Drowkrieger!« erklärte Dinin streng. »Wir tun, was wir tun müssen, um zu überleben.«

»Wie Ihr es in der Nacht meiner Geburt getan habt«, bemerkte Drizzt, obwohl zu diesem Zeitpunkt kein Zorn mehr in seiner resignierten Stimme mitschwang. »Ihr wart gerissen genug, um nach dieser Tat heil davonzukommen.«

Dinins Antwort verletzte den jüngeren Drow zutiefst, obwohl er sie erwartet hatte.

»Es ist niemals geschehen.«

BLANVALET

Die Vergessenen Welten

Der Fantasy-Welterfolg

»Dies ist das Unterreich, eine geheime Welt unter der bewegten Oberfläche der Vergessenen Welten, deren Himmel von einer Decke aus kühlem Stein gebildet wird und deren Mauern die graue Sanftmut des Todes im Fackelschein der zufällig hierher gelangten törichten Oberflächenbewohner zeigen. Diese ist nicht ihre Welt, nicht die Welt des Lichts. Wer uneingeladen hierher kommt, kehrt meistens nicht zurück...«

Die Saga vom Dunkelelf 1

Er wurde in einer Welt der Schatten geboren – doch sein Weg führte unaufhaltsam ans Licht. Drizzt Do'Urden – keiner war wie er!

Deutsche Erstveröffentlichung

OFFICIAL TSR Licensed Product

ISBN 3-442-24562-1 DM 14,00
ab 1.1.2002
€ [D]7,00
WG 2130
9 783442 245628
www.blanvalet-verlag.de

Grimzhag der Ork

Alexander Merow

Die Antariksa-Saga I

Grimzhag der Ork

Roman

Bibliografische Information durch die Deutsche Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
http://www.dnb.de abrufbar.

ISBN 978-3-95488-015-7

Hergestellt in Leipzig, Germany (EU)
www.engelsdorfer-verlag.de

12,95 Euro (D)

»König Arasig besiegte die Orks nach zahlreichen Feldzügen und trieb sie aus Aurania heraus. Seit ewigen Zeiten war dieses Volk bereits ein erbitterter Feind der Menschen gewesen und hatte ganz Antariksa allein durch seine unerträgliche Anwesenheit vergiftet. Doch der große Vereiniger der Menschenstämme des Westens zeigte kein Erbarmen mit den Orks, nachdem er ihnen auf dem Schlachtfeld das Rückgrat gebrochen hatte. Er war fest entschlossen, die grünhäutigen Widerlinge ein für allemal vom Anlitz der Erde zu fegen und zögerte nicht, auch ihre Stammländer mit Feuer und Schwert heimzusuchen.

Als Arasig und seine Heere nach ihrem letzten, großen Feldzug aus den Dunklen Landen zurückkehrten, waren die Grünhäute so gut wie vernichtet. Nur wenige von ihnen hatten dem Zorn unserer Ahnen entgehen können, doch dieser klägliche Rest des Orkvolkes sollte sich niemals wieder gegen uns erheben.

Somit haben wir es heute dem heiligen Arasig zu verdanken, dass die Macht der Orks für immer gebrochen und Aurania den Menschen geschenkt wurde. Der größte aller Menschenkönige hatte die endlosen Kämpfe gegen dieses kriegerische, grausame und zutiefst bösartige Volk mit seinem glorreichen Sieg beendet.«

(Ludger von Reethland, Hofchronist von Kaiser Adalsang II.)

Inhalt

Der Stamm der Mazauk 7
Zaydan der Händler 22
Der Freund der Orks 34
Die Verzweifelten der Steppe 47
Die Rückkehr der Mazauk 62
Grimzhags Kopf 79
Gegenschlag 93
Die Reise nach Westen 108
Cuglakks Prophezeihung 125
Frieden und Liebe 141
Kazhad Mal 157
Wie eine Feuersbrunst 170
Der Goblinrevoluzzer 183
Sprachrohr der Götter 198
Der Befreier 214
Wartet nur ab… 227

Der Stamm der Mazauk

Grimzhag zog einen Pfeil aus seinem Köcher und spähte noch einmal an dem Felsen vorbei, hinter dem er sich auf die Lauer gelegt hatte. Der Ruumph hatte ihn offenbar nicht gehört, denn er beugte sich hinab und begann aus dem Tümpel vor sich zu saufen. Ein lautes Plätschern ertönte, als das Tier seine lange Zunge vor- und zurückschnellen ließ. Der junge Ork starrte auf die von einem langen, struppigen Fell bedeckte Kreatur und hielt für einen kurzen Moment den Atem an.

Dann schoss er und blickte dem Pfeil nach, der sich mit einem leisen Knirschen in den Hinterkopf des Ruumphs bohrte. Noch im gleichen Moment brach das Tier mit einem kaum hörbaren Brummen zusammen und plumpste kopfüber in den Tümpel hinein. Grimzhag sprang hinter dem Felsen hervor und reckte die Faust in die Höhe.

»Was für ein Schuss!«, hörte er einen anderen Ork hinter sich rufen und wandte sich diesem mit einem breiten Grinsen zu, das seine Fangzähne entblößte.

»Das Vieh ist reif für den Grill!«, grunzte Grimzhag und rannte in Richtung des Ruumphs, um ihn aus dem Wasser zu ziehen.

Der andere Ork, sein Freund Zugrakk, folgte ihm und war noch immer fasziniert von Grimzhags Zielsicherheit. Gemeinsam zerrten sie die tote Kreatur, aus deren Schädel der Pfeil ragte, aus dem Tümpel und setzten sich dann auf den staubigen Boden der Steppe.

»Erledigt!«, schnaufte Zugrakk und wischte sich den Schweiß von der Stirn.

»Ein Schuss, der dem Sohn eines Häuptlings würdig ist!«, bemerkte Grimzhag voller Stolz und klopfte seinem Freund auf die Schulter.

»Ja, das muss ich zugeben, Kumpel«, knurrte Zugrakk und schien ein wenig eifersüchtig zu sein. Heute Abend hatte Grimzhag, der jüngste Sohn von Morruk, dem Häuptling der Mazauk, jedenfalls am Lagerfeuer etwas zu erzählen und konnte vor den älteren Kriegern und vor allem seinem Vater gehörig prahlen.

Die beiden Grünhäute schleppten den Ruumph unter lautem Schnaufen und Stöhnen in Richtung des Orklagers, das vor einigen Sonnen im Schutze einer kleinen Hügelkette aufgeschlagen worden war. Hier wurden die beiden Orks

bereits von ihren Stammesgenossen erwartet, denen angesichts des Ruumphs augenblicklich das Wasser im Maule zusammenlief.

»Ein fettes, leckeres Exemplar. Endlich gibt es wieder gutes Fleisch!«, schwärmte einer der Alten, ein Ork mit runzeliger, graugrüner Haut und nur noch wenigen Zähnen im Kiefer.

»Kannst du das überhaupt noch kauen, Trogg?«, neckte ihn Grimzhag und deutete auf seine Beute.

»Meine Zähne reichen noch aus, um dir den Kopf abzubeißen, kleines Brüllmaul«, knurrte der verschrumpelte Ork und stieß dann ein brüllendes Lachen aus.

Zugrakk deutete auf einige der älteren Krieger, die noch ein Dutzend weitere Ruumphs ins Lager trugen. Offenbar hatten sie heute alle Erfolg bei der Jagd gehabt, was nicht immer selbstverständlich war.

»Ah, noch mehr fettes Fleisch. Sehr schön! Und glaube mir, du kleiner Wurm, ich kann noch ‘ne Menge zerkauen«, meinte Trogg und leckte sich über die Lippen.

»Matschkäfer vielleicht …«, kam von Zugrakk zurück, der den alten Ork mit dem Ellbogen in die Seite knuffte.

»Ihr zwei frechen Mistkerle! Der alte Trogg sollte euch mal die Arme brechen, was?«, grunzte dieser scherzhaft und hielt Zugrakk die knochige Faust vor die Nase.

Grimzhag winkte ab und trottete davon. Sein Freund lief ihm hinterher und sie gingen in ein großes, rundes Zelt aus grauen, bemalten Tierhäuten. Hier hatten ein paar Goblins bereits damit begonnen, die Ruumphs von ihrem Fell zu befreien und auszuweiden.

»Das wird wieder ein leckerer Braten, junger Ork«, schnaufte einer von ihnen, sah kurz zu Grimzhag auf und riss weiter Ruumphinnereien aus einem blutverschmierten, aufgeschnittenen Fellhaufen.

»Freue mich schon drauf. Eine so große Anzahl dieser Tiere haben wir lange nicht mehr zur Strecke gebracht«, antwortete der Sohn des Häuptlings und verließ das Zelt anschließend wieder, nachdem er die Arbeit der Goblins inspiziert hatte. In der Ferne hörte man die Cramogg, die andersgeschlechtlichen Grünhäute, welche immer in einiger Entfernung der Krieger ihr Lager aufschlugen, lärmen

und schreien. Auch sie waren auch mit der Ausweidung und Zubereitung der erlegten Ruumphs beschäftigt.

Um Grimzhag und Zugrakk herum begannen die älteren Orks nun damit, große Lagerfeuer zu entfachen und überall brach ein hungriges Knurren und erwartungsvolles Grunzen aus, denn gleich würde eine Menge Ruumphfleisch gebraten werden.

»Und? Hast du auch etwas getroffen, kleiner Brüller?«, hörte Grimzhag plötzlich hinter sich und drehte sich blitzartig um, als eine gewaltige, dunkelgrüne Klaue auf seine rechte Schulter gedrückt wurde. Es war Morruk, sein Vater, der Häuptling der Mazaukorks.

»Er hat einen Ruumph mit einem gezielten Schuss in den Hinterkopf getötet«, antwortete Zugrakk an Grimzhags Stelle und sah respektvoll zu der riesenhaften Grünhaut herauf, die den Orkstamm anführte.

»Ist das wahr?«, hakte Morruk nach.

»Ja, klobige Faust!«, gab Grimzhag zurück und entblößte seine Fangzähne, um ein stolzes Lächeln anzudeuten.

»Gut, mein Sohn. Mit dir kann man vielleicht doch etwas anfangen«, sagte der Häuptling anerkennend und verschwand wieder, ohne seinen Sprössling noch einmal anzusehen.

Dreimal war die orangerote Sonne seit der großen Jagd nun schon über der kargen Steppe aufgegangen und dreimal hatten die beiden Monde des Nachts geleuchtet. Die Orkhorde hatte sich, so gut es ging, die Bäuche mit fettem Ruumphfleisch vollgeschlagen und ein allgemeines, zufriedenes Brummen und Knurren erfüllte das Lager der Krieger. Wieder war die Dämmerung hereingebrochen und zahlreiche Orks und Goblins, ihre kleineren, schwächlichen Verwandten, drängten sich um eine Vielzahl von Lagerfeuern, welche die dunkle Steppe wie ein Meer von Fackeln erhellten.

Grimzhag und sein Freund Zugrakk, der selten von dessen Seite wich, hockten neben dem alten Schamanen Soork auf dem Boden und nagten an einem saftigen Ruumphschenkel, während der in die Jahre gekommene Ork mit der bemerkenswerten Fähigkeit des weitreichenden Denkens wieder einmal einige Schwänke aus

seiner Jugend erzählte und die älteren Krieger zwischendurch ein kehliges Lachen ausstießen.

»Vor langer Zeit lebten unsere Ahnen in mächtigen Städten aus Stein. Noch bevor die Menschlinge und Bartwichte so mächtig geworden waren und uns aus den fruchtbaren Ländern des Westens vertrieben haben. Nach der Niederlage gegen den Menschenkönig Arasig vor vielen Hundert Sonnenzyklen jedoch, mussten sie nach Osten fliehen und leben seitdem in diesem wunderschönen Land«, sagte Soork mit einigem Sarkasmus.

Morruk, der Häuptling, sah genervt auf den Schamanen herab und bemerkte: »Der alte Soork und seine Geschichten von der ebenso alten Orkherrlichkeit. Damals waren wir die Größten, was? Fällt deinem wurmstichigen Hirn denn nicht mal was Besseres ein?«

Grimzhag musste grinsen und einige der Krieger ebenfalls. Soork schob seine breite Unterlippe nach oben, so dass sie fast die kurze Nase bedeckte.

»Die Menschlinge haben den großen Krieg damals gewonnen und daher hatten sie auch das Recht, uns zu vertreiben. Wer auf dem Schlachtfeld verliert, der muss sich fügen. Damals haben wir eben Pech gehabt und müssen heute noch darunter leiden. Aber es ist, wie es ist – so haben die Götter die Welt gemacht«, sprach der Anführer des Stammes und hob seine Klaue.

»Ich dachte nur, dass die jungen Krieger hier vielleicht etwas Interesse an der Geschichte unseres Volkes haben«, entschuldigte sich der Schamane kleinlaut.

»Nur weil du zur Blutlinie der Geistesbegabten gehörst, heißt das nicht, dass du jeden Gedanken auch tausendmal aussprechen sollst«, knurrte ihn Morruk an und befahl ihm zu schweigen.

»Jetzt mal was anders, Krieger!«, rief er dann mit seiner tiefen, rauen Stimme. »Thronak hat mir gestern erzählt, dass die Madengesichter vom Wargu-Stamm mal wieder in unserem Gebiet gewildert haben. Er hat gesehen, wie sie über 50 Ruumphs weggeschafft haben. Außerdem haben sie etwa ein Dutzend Warnox erlegt. Das geht eindeutig zu weit. Was meint ihr?«

»Ein Dutzend Warnox?« Grimzhag fletschte die Zähne.

»Warnox-Kühe!«, fügte sein Vater wütend hinzu.

»Wir sollten ihnen eine letzte Warnung zukommen lassen. Wenn sie die wieder ignorieren, dann statten wir den Wargu mal einen Besuch ab«, brüllte ein breitschultriger Krieger mit vernarbtem Gesicht und fuchtelte mit seinem Hackebeil herum.

Die anderen Orks und Goblins – Letztere fühlten sich in Gegenwart ihrer größeren Vettern immer besonders stark – knurrten und grunzten zustimmend.

»Dann schicken wir den Wargu also einen von uns, um ihnen noch einmal zu sagen, dass sie sich von unserem Gebiet fernhalten sollen, wie?«, fragte Morruk die Krieger vor sich.

»Ja! Das ist eine gute Idee!«, gaben die Grünhäute zurück.

»Gut!« Der riesenhafte Orkhäuptling stieß seinem auf dem Boden sitzenden Sohn mit dem Fuß in die Rippen und blickte auf ihn herab.

»Das ist eine Aufgabe für meinen werten Sprössling! Er soll endlich zeigen, dass er kein Snag mehr ist! Gehe morgen zu Bahdrok, diesem hässlichen Gnogggesicht, und teile ihm mit, dass es demnächst Ärger gibt, wenn sich seine Krieger hier noch einmal blicken lassen!«, knurrte er.

Die wenigen um das Lagerfeuer versammelten Goblins reagierten mit einem eingeschüchterten Geflüster, denn die Bezeichnung »Snag« war eine Beleidigung und bedeutete so viel wie »Sklave« oder auch, im übertragenen Sinne, »feiger Goblin«. Aber natürlich hatte niemand der kleineren Grünhäute den Mumm, sich bei Morruk in irgendeiner Weise zu beschweren.

»Ich danke dir, Vater!«, antwortete Grimzhag wenig begeistert und sah hilfesuchend zu seinem Freund Zugrakk herüber.

Morruk setzte sich schließlich wieder zu seinen Kämpfern und schnitt ein gewaltiges Stück Fleisch aus dem bereits halb verbrannten Ruumph, der über dem Feuer schmorte.

»Und trete bei Bahdrok entschlossen auf, Grimzhag. Ansonsten lacht er dich nur aus und befördert dich mit einem Tritt aus seinem Zelt«, sagte der Häuptling und starrte seinen Sohn mit zwei im Feuerschein leuchtenden, grauen Augen an.

Die Macht der Orks war in den letzten zwei Jahrtausenden stetig geschwunden. Zwar hatte es in dieser Zeit immer wieder ein paar große Kriegsherren gegeben,

welche das überall gehasste Volk in eine Reihe glorreicher Schlachten und zu großen Siegen geführt hatten, doch hatte das nichts daran geändert, dass die früher einmal gefürchteten Grünhäute mehr und mehr in die weiten Einöden des Nordostens von Antariksa verdrängt worden waren.

Selbst mächtige Häuptlinge wie Azhog der Verwüster, welcher das große Menschenreich im Westen vor sechs Jahrhunderten mit seiner gewaltigen Horde beinahe in die Knie gezwungen hatte, waren auf Dauer nicht in der Lage gewesen, den Niedergang der Orks aufzuhalten. Das Gleiche galt für einige weitere, legendäre Kriegsherren der Grünhäute, die es trotz anfänglicher Erfolge nicht geschafft hatten, der Macht der Menschen, Zwerge und Elben zu widerstehen.

Westlich des Felssäulengebirges, das wie eine titanische Mauer aus grauschwarzem Gestein den Kontinent der Menschen abschirmte, war das Volk der Orks schon vor langer Zeit ausgerottet worden. Nun fristeten die wahren Kinder der alten Götter, wie sich die Grünhäute selbst nannten, ein schattenhaftes Dasein in den kargen Dunklen Landen und der dahinter liegenden Steppe, die sich bis in den kalten, unwirtlichen Norden von Antariksa erstreckte. Hier zogen die Stämme der Orks seit Jahrhunderten durch die trostlosen Weiten, lebten als Nomaden oder hausten in schmutzigen Siedlungen, die die Einöde übersäten. Dabei waren sie die rechtmäßigen Herren der Welt, wie es die alten Legenden behaupteten und es noch heute viele Orks glaubten. Aber welche Rolle spielten schon alte Legenden in einer Zeit, wo die anderen Völker Antariksas, allen voran die Menschen des Westens, in großen, befestigten Städten lebten und sich immer weiter ausbreiteten. In die Dunklen Lande und die noch weiter östlich liegenden, endlos erscheinenden Steppengebiete wagten sie sich jedoch kaum hinein.

Aber hier gab es auch nicht viel zu gewinnen, denn diese Länder waren unfruchtbar und vertrocknet und daher als Siedlungsgebiete oder Kolonien für die Menschen ungeeignet.

Jene Grünhäute, zu denen auch Grimzhag und sein Stamm gehörten, lebten seit Jahrhunderten als Nomaden im Norden der großen Steppe, jenseits des Eisgebirges, welches zwischen den Dunklen Landen und den Weiten des Ostens nach Süden verlief. Es handelte sich um einen kleinen, unscheinbaren Orkstamm, der bisher

noch kaum von sich Reden gemacht hatte. Meistens blieben die Mazaukorks in dem ihnen vertrauten Gebiet und zogen nur sehr selten nach Westen.

Sie wagten sich nicht zu nahe an das Eisgebirge heran, um nicht mit den dort lebenden, barbarischen Großmenschen in Konflikt zu geraten. Zu ihren Nachbarn zählten neben anderen Orkstämmen auch die nomadisierenden Goblinhorden des Ostens und eine Reihe menschlicher Reiterstämme, vor allem die Remok, Tukmars, Drugai und Khoran-Treg.

Noch weiter im Südosten ragte die große Mauer von Manchin in den Himmel, welche die Mazauk jedoch nur aus den Erzählungen ihrer Nachbarstämme kannten. In ihre Nähe trauten sie sich aus Angst vor den mächtigen Armeen des Menschenreiches von Manchin nicht.

Fern im Westen, noch jenseits der Dunklen Lande und dem Felssäulengebirge, lag das mächtige Imperium von Leevland, dessen Reichtum und Glanz legendär waren.

Doch von Leevland, Manchin und den anderen Reichen der Menschen lebten die Mazaukorks weit entfernt. Sie selbst waren weder reich, noch glänzend, noch gefürchtet. Alles was sie darstellten, war nur noch ein Schatten, ein kläglicher Rest eines einst großen Volkes aus Kriegern und Eroberern, vor dem ganz Antariksa gezittert hatte. Aber diese alten Zeiten, von denen die Stammesältesten und Geistesbegabten an den nächtlichen Lagerfeuern so gerne erzählten, waren schon lange vergangen. Nur die wenig hoffnungsvolle Gegenwart war geblieben.

Zugrakk sah seinen Freund etwas ratlos an und wusste nicht, was er in diesem Moment sagen sollte. Der junge Ork, der etwa die gleiche Größe wie Grimzhag, aber eine etwas hellere Haut und im Gegensatz zu dem Häuptlingssohn tiefrote Augen hatte, war selten sprachlos. In diesem Moment aber fehlten ihm die Worte.

»Ich mache mich jetzt auf den Weg zu den Wargu«, sagte Grimzhag und stieg auf das leise brummende Gnogg, welches er als Reittier benutzte. Ein Gnogg war eine bullige, muskelbepackte Kreatur mit einem breiten Maul voller spitzer Reißzähne, das einem großen, behaarten Schwein ähnlich sah. Die Orks der Steppen züchteten diese schwer zu zähmenden Wesen seit langer Zeit als Reittiere. Dieses Exemplar war jedoch, für einen Gnogg, relativ friedlich, denn es hatte sein bisheriges

Leben ausschließlich im Lager der Mazauk verbracht und hütete sich davor, jene zu beißen oder niederzutrampeln, die es fütterten.

»Sei vorsichtig! Bahdrok soll ein recht übellauniger Ork sein, der sich ungern Vorschriften machen lässt«, rief Zugrakk seinem Freund hinterher, doch dieser war inzwischen bemüht, nicht von der haarigen Bestie, die nun immer schneller zu rennen begann, herunterzufallen.

Drei Stunden lang dauerte der Ritt zum Lager des Wargustammes, welcher den Mazauk zahlenmäßig deutlich überlegen war und mit dem es bereits in der Vergangenheit öfters Konflikte gegeben hatte.

Als Grimzhag die vielen großen, runden Zelte und einige grobschlächtige Hütten am Horizont erblickte, drosselte er die Geschwindigkeit seines mittlerweile laut schnaufenden Reittieres und ließ das Gnogg schließlich etwas außerhalb des Lagers anhalten. Einige bullige Orks und Goblins schauten misstrauisch zu ihm herüber und kamen kurz darauf mit erhobenen Speeren auf ihn zu.

»Wer bist du? Was willst du?«, knurrte Grimzhag ein brutal wirkender Krieger entgegen und hielt ihm die rostige Spitze seines Spießes vor die Nase.

»Ich bin der Sohn von Morruk, dem Häuptling der Mazauk. Bringt mich ins Zelt des ehrwürdigen Bahdrok«, antwortete der junge Ork mit den grauen Augen und versuchte ruhig zu bleiben.

»Was willst du von unserem Obersten?«, wollte die kräftige Grünhaut wissen und dachte nicht daran, seinen Speer zu senken. Einige weitere Orks und Goblins brummten erregt und kreisten Grimzhag ein.

Dieser hob beschwichtigend die linke Klaue und ein leises Pfeifen verriet, dass er immer nervöser wurde.

»Ich habe eine Nachricht von Morruk, meinen Vater. Lasst mich zu eurem Häuptling!«, forderte Grimzhag und pfiff noch lauter.

»Mitkommen!«, sagte einer der Orks und führte den ungebetenen Gast schweigend zu einem sehr großen Zelt, das mit furchterregenden Symbolen, seltsamen Hieroglyphen und Tierblut verziert war.

Das war die Behausung von Bahdrok, dem Anführer des Wargustammes. Grimzhag schob einige Felle, die die Eingangstür darstellten, zur Seite und betrat das unheimlich wirkende Innere des Zeltes. Nur ein schwach glimmendes Feuer

spendete ein wenig Licht und Grimzhag sah sich den finster dreinblickenden Fratzen einiger älterer Krieger und Bahdroks kantigem, graugrünem Gesicht gegenüber.

»Oh, Besuch kommt!«, knurrte der Ork, richtete sich auf und verschränkte die muskulösen Arme vor seiner Brust. Seine Getreuen taten es ihm gleich und rötlich leuchtende Augen starrten Grimzhag durch das Halbdunkel an.

Es war eine mehr als unangenehme Situation und der junge Ork hoffte, dass jetzt alles friedlich verlaufen würde. Er versuchte sämtlichen Mut zusammenzunehmen, um Bahdrok halbwegs entschlossen gegenüberzutreten. Sein nicht zu überhörendes Schnaufen und Pfeifen verriet jedoch, dass er unter größter Anspannung stand. Der Häuptling des rivalisierenden Klans kam einen Schritt auf Grimzhag zu und grinste ihn hämisch an.

»Wer wagt es, mir auf die Nerven zu gehen?«, grunzte er.

»Ich bin der Sohn von Morruk von den Mazauk. Ich … ich soll euch ausrichten, dass es mein Vater nicht duldet, dass eure Kämpfer weiter in unserem Gebiet wildern. Außerdem … ich …«, stammelte Grimzhag und rang nach Luft.

»Morruks Sohn? Wildern? Wovon redest du, Snagschnauze?«, schrie Bahdrok und einer seiner Orks legte plötzlich die Klaue auf Grimzhags Schulter.

»Ihr habt in unserem Gebiet gejagt und man hat euch gesehen. Das solltet ihr in Zukunft unterlassen, sonst wird mein Vater …«, sagte der junge Ork, doch er wurde unterbrochen.

»Sonst schickt sein Vater seine gewaltige Horde!«, beendete Bahdrok den Satz und lachte brüllend auf.

»Wir wollen keinen Krieg, aber dieses ständige Jagen in unserem Gebiet geht einfach zu weit«, meinte Grimzhag.

»Geht einfach zu weit!«, wiederholte Bahdrok und schielte zu seinen Kriegern herüber. »Das geht echt zu weit!«

Bevor der Häuptlingssohn noch etwas sagen konnte, sah er eine klobige, dunkelgrüne Faust auf sein Gesicht zufliegen und wurde durch die Wucht des Schlages geradezu aus dem Zelt herausgeschleudert. Bahdrok setzte ihm nach und trat ihm noch einmal kräftig in die Rippen, so dass Grimzhag wie ein verprügelter Goblin

über den staubigen Boden davon kroch, während ihn eine Gruppe älterer Orks auslachte und ihr Häuptling lauthals drohte und schimpfte.

Schließlich hatte es der junge Krieger verdammt eilig, wieder aus dem Lager der Wargu herauszukommen und rannte vor Schmerzen stöhnend und mit blutenden Nüstern zurück zu seinem Gnogg, um augenblicklich davon zu reiten. Diese diplomatische Mission war gescheitert, dachte sich Grimzhag, und verschwand wieder in den Weiten der Steppe. Aber wenigstens hatte ihm Bahdrok kein Messer in die Kehle gerammt, was oft eine beliebte Form der Argumentation unter Grünhäuten darstellte. Das war immerhin etwas.

Grimzhag hatte noch einen älteren Bruder namens Margukk. Sein ältester Bruder, Morgrakk, war vor vier Sonnenzyklen bei einer Auseinandersetzung mit den Orks vom Stamm der Gubla erschlagen worden. Die Cramogg, die ihn auf die Welt gebracht hatte, kannte Grimzhag kaum. Er sah sie nur sehr selten, denn die andersgeschlechtlichen Orks siedelten grundsätzlich getrennt von den Kriegern, wie es schon immer Brauch gewesen war. Zweimal im Jahr traf man sich zur Paarung, ansonsten blieb es bei sporadischen Kontakten. Meistens sah man nur eine sehr kleine Anzahl ausgewählter Cramogg, die den Kriegern das zubereitete Essen herüberbrachten und dann sofort wieder verschwinden mussten. Bis zum siebten Lebensjahr blieben die Jungorks allerdings zunächst bei den Weibchen und wurden von diesen aufgezogen. Anschließend kamen sie zu ihren Geschlechtsgenossen, welche sich dann um sie kümmerten und sie zu brauchbaren Jägern und Kriegern erzogen.

Bei den Goblins war es ähnlich, denn auch sie gehörten zur Art der Grünhäute. Wenn die Orks in größeren Siedlungen und Städten lebten, bezogen die Cramogg stets ihr eigenes, abgeschottetes Viertel, wo sie die meiste Zeit unter sich blieben. So war es seit Anbeginn der Zeit und kaum ein Ork hatte diese festen Regeln jemals in Frage gestellt.

Als Grimzhag seinem Vater von seinem kurzen Besuch bei den Wargu erzählte, bekamen sein älterer Bruder und der Stammesführer fast zeitgleich einen Wutanfall und brüllten Zeter und Mordio. Morruk war jetzt davon überzeugt, Bahdrok

und seinem Stamm endlich eine Lektion erteilen zu müssen und die Wildereifrage nach guter, alter Orktradition zu regeln – mit Gewalt!

Tagelang stampfte der riesenhafte Häuptling daraufhin durch das Lager und zählte die Krieger, welche er unter seinem zerlumpten Banner gegen die Wargu führen konnte. Allzu viele waren es jedoch nicht, wie er schnell feststellen musste. Bahdrok hatte hingegen fast das Doppelte an Kämpfern zur Verfügung und Grimzhag stellte sich mehr als einmal die Frage, ob ein Krieg gegen den verfeindeten Stamm wirklich eine gute Idee war. Sein Vater hatte ihm allerdings bereits gratuliert, dass er endlich richtig etwas auf die Nase bekommen hatte.

»Prügel schadet nie und macht einen Ork hart!«, lautete ein altes, pädagogisches Prinzip und Morruk wusste sicherlich, wovon er sprach.

Es vergingen noch zwei Wochen, dann hatte der Häuptling der Mazauk etwa 200 Orkkrieger und weitere 100 Goblins um sich geschart und bereitete sich mental darauf vor, Bahdrok und seine Horde herauszufordern. Er schickte einen Goblin zu seinem Rivalen und ließ diesen die offizielle Kriegserklärung überbringen. Einen Tag später kam ein Gnoggreiter der Wargu ins Lager der Mazauk gestürmt und warf den erwartungsvollen Orks den abgeschlagenen Kopf des Boten vor die Stiefel.

Damit waren sämtliche Formalitäten geklärt und die Kriegserklärung angenommen worden. Jetzt verstand auch Grimzhag, warum es meistens Goblins überlassen wurde, derartige Erklärungen anderen Orkstämmen zu überbringen. Der abgeschlagene Goblinkopf war demnach eine Art »amtliche Bestätigung« und diese raue Sitte hatte sich nun einmal unter den Orks der Steppe eingebürgert.

Letztendlich zog der Stamm der Mazauk unter Morruks Führung und lautem Getrommel in den Kampf gegen die Wargu. Die gegnerischen Horden hatten sich mitten in der Steppe verabredet, um ihre Streitigkeiten diesmal mit Speer, Schwert und Axt zu klären. Grimzhag und sein Freund Zugrakk erlebten den ersten richtigen Kampf ihres noch jungen Lebens.

Der dämlich grinsende Trommler neben Grimzhag ging ihm bereits seit einer Weile auf die Nerven, doch die bullige Grünhaut war offenbar so sehr mit Pilzbier, einem stimulierenden Gebräu, das gerne im Vorfeld von gewalttätigen

Auseinandersetzungen eingenommen wurde, vollgelaufen, dass sie wie ein Irrer auf ihrer Pauke herumhämmerte. Selbst Morruk warf dem Ork mit der Trommel inzwischen wütende Blicke zu, denn er versuchte sich auf den bevorstehenden Kampf zu konzentrieren.

In einiger Entfernung hatte sich Bahdroks grölende Horde versammelt und die verfeindeten Orks schlugen ihrerseits die Schilde und Schwerter zusammen, um einen ohrenbetäubenden Lärm zu machen. Die Sonne brannte auf die Steppe herab, wo sich heute die Krieger zweier unbedeutender Orkstämme versammelt hatten, um sich für ein Stück Ödland samt der dazugehörigen Wildtiere die Schädel einzuschlagen.

Grimzhag versuchte es nicht zu zeigen, aber er zitterte vor Aufregung am ganzen Körper und sein nervöses Pfeifen wurde immer lauter und lauter. Bahdroks Horde war fast doppelt so groß wie die Kriegerbande, welche sein Vater Morruk zusammengetrommelt hatte, was seine Zuversicht nicht gerade erhöhte. Sein älterer Bruder Margukk, zu dem Grimzhag kein sehr gutes Verhältnis hatte, stand irgendwo am anderen Ende der brüllenden Menge aus Orks und Goblins. Zugrakk aber, sein bester Freund, war an seiner Seite, ununterbrochen pfeifend und schnaufend, genau wie er selbst.

»Ruhig bleiben, kleiner Brüller! Wir machen die heute fertig und klären die Angelegenheit, wie es vernünftige Orks tun«, knurrte Morruk, nachdem er zu seinem jüngsten Sohn herübergekommen war und ihm mit seiner Pranke ermutigend auf den zerbeulten Helm gehauen hatte. Dann verschwand er wieder und schleifte eine riesige Streitaxt hinter sich her.

»Snagabkömmlinge!«, schrieen Bahdroks Krieger und kamen langsam näher.

»Steppenwürmer!«, brüllten die Mazaukorks aus voller Kehle zurück und schwangen ihre Äxte, Schwerter und Speere.

»Die anderen Völker sind sicherlich zufrieden, wenn wir uns ständig wegen Kleinigkeiten gegenseitig erschlagen«, brummte Grimzhag und sah zu Zugrakk herüber.

Dieser kratzte sich an seinem ausladenden Kinn und wunderte sich. »Wie kommst du denn auf einen so seltsamen Gedanken?«

»Der ging mir gerade durch den Kopf …«, antwortete Grimzhag und schien selbst überrascht zu sein.

»Wie kannst du in einem solchen Moment an Menschlinge und so weiter denken?«, kam von Zugrakk.

»Ich weiß auch nicht. Manchmal denke ich einfach zu sehr«, grunzte der Häuptlingssohn verlegen.

In diesem Augenblick wurde der Denkprozess des jungen Orks jedoch jäh unterbrochen, denn Bahdrok stieß einen markigen Kriegsschrei aus und seine Horde stürmte wie eine losgelassene Gnoggherde nach vorne. Morruk reckte seine gewaltige Axt in die Höhe und gab nun ebenfalls den Befehl zum Angriff.

Ehe sich Grimzhag und Zugrakk versahen, befanden sie sich in einem unüberschaubaren Chaos und brüllende Grünhäute prügelten mit allem, was ihre Fäuste schwingen konnten, aufeinander ein.

Im Augenwinkel erkannte Grimzhag seinen Vater, der seine riesenhafte Axt wirbeln ließ und einen gegnerischen Ork mit einem gezielten Hieb beinahe in zwei Hälften zerteilte. Mit einem letzten, schmerzerfüllten Quieken taumelte die tödlich verwundete Grünhaut vor Morruk ins Gras. Dieser holte bereits zum nächsten Schlag aus.

Sein jüngster Sohn hielt sich derweil lediglich schützend den Schild vor das Gesicht und wusste nicht so recht, was er mit dem Spieß in seiner anderen Hand anfangen sollte. Doch es blieb ihm auch diesmal keine Zeit, allzu lange darüber nachzudenken, denn ein kreischender Goblin rannte auf ihn zu und versuchte ihm mit einem rostigen Krummsäbel seine ungeschützten Beine abzuschlagen. Reflexartig ließ Grimzhag seinen Speer nach vorne schnellen und durchbohrte die Brust des Goblins in der nächsten Sekunde. Die kleine Grünhaut brach gurgelnd zusammen und blieb vor dem jungen Ork im Staub liegen. Jetzt nahm Grimzhag allen Mut zusammen, um selbst anzugreifen. Das schäbige Kettenhemd, welches der Schmied der Mazauk vor einiger Zeit im Auftrag Morruks für ihn angefertigt hatte, knirschte leise, als er vorstürmte und die Spitze seiner Waffe in den Rücken eines wesentlich größeren Orks bohrte. Dieser drehte sich verwirrt grunzend um und starrte Grimzhag zornig an. Dann wurde sein Blick jedoch ausdruckslos und leer und er fiel wie ein gefällter Baum zur Seite.

Der junge Ork betrachtete die vom Blut gefärbte Klinge seiner Waffe. »Geht doch!«, brummte er überrascht.

Von hinten drängten sich nun die älteren und erfahreneren Krieger des Stammes an ihm vorbei und stießen ihn unsanft zur Seite. Mit wütendem Gebrüll stürzten sie sich auf Bahdroks Kämpfer und schlugen mehrere von ihnen zu Boden. Doch nur wenig später hielten die Kämpfenden plötzlich inne und der laute Ruf eines Kriegshorns schallte über die Ebene. Die Schlacht war vorbei, denn Morruk hatte Bahdrok im Getümmel erschlagen und riss mit lautem Gebrüll seine Axt aus der aufgeschlitzten Brust seines Feindes. Damit war der Kampf, gemäß den alten Orktraditionen, offiziell beendet.

Grimzhag atmete erleichtert auf und suchte nach seinem Freund Zugrakk. Derweil schimpften die Grünhäute des Wargu-Stammes wild durcheinander und sprangen sich gegenseitig an die Kehlen.

»Das kann doch nicht wahr sein!«, schrie ein alter Ork und schleuderte wütend sein Schwert auf seine Kameraden.

»Das passiert, wenn man den Häuptling nicht richtig deckt!«, beschwerte sich ein anderer.

Morruk brüllte noch immer und nahm seinem toten Gegner voller Genugtuung eine Kette aus Gnoggzähnen vom Hals, um sie als Trophäe an sich zu nehmen. Zugrakk kam jetzt ebenfalls herbeigehumpelt, leise quiekend und sich den blutenden Arm haltend.

»Verfluchter Snag!«, grollte er. »Der hat mich mit seinem Speer voll erwischt!«

»Sei froh, dass dein Kopf noch auf dem Rumpf sitzt«, antwortete Grimzhag beruhigt und entblößte freudig die Fangzähne.

Kurz darauf zogen die Krieger beider Stämme wieder ab. Die Mazauk jubelten und verhöhnten ihre Gegner, während diese frustriert und wetternd davongingen und Bahdroks Leibwächter beschuldigten, den Häuptling unzureichend geschützt zu haben.

»Ich habe es immer gesagt. Wer nicht auf den Obersten achtet, landet irgendwann im Dreck. Erst einen auf Leibwache machen und sich dann dämlich anstellen«, hörte Grimzhag einen verschrumpelten Altork meckern.

Der Häuptlingssohn ging zu seinem stolzen Vater herüber und Zugrakk folgte ihm, trotz des verletzten Armes, mit lautem Siegesgeschrei. Sie waren noch am leben. Das war selbst für einen Ork ein Grund zur Freude.

Das Saufgelage nach der unspektakulären Schlacht gegen Bahdroks Stamm dauerte einen ganzen Tag und zog sich bis tief in die darauffolgende Nacht hin. Diesmal durften sogar einige Cramogg ins Kriegerlager herüberkommen, um die Verwundeten zu versorgen und vor allem Pilzbier auszuschenken. Das hatten sich die Helden verdient, meinte Morruk.

»Wir haben 36 Orks und 29 Goblins verloren. Damit kann man leben«, grunzte der Häuptling stolz und erhob sein Trinkhorn unter dem lauten Gejohle seiner Krieger.

»Da habe ich schon Schlimmeres erlebt«, lallte ein in die Jahre gekommener, stark angetrunkener Orkveteran, dem ein Auge fehlte. »Damals gegen die Ragzgul gab es richtig viele Tote. Da war das noch harmlos.«

»Und hast du auch einen erledigt?«, fragte Margukk seinen jüngeren Bruder und grinste hämisch.

»Ja, ich glaube schon. Einen Goblin und einen Ork«, gab Grimzhag zurück.

»Du glaubst es?« Der ältere Sohn des Häuptlings verdrehte seine ebenfalls hellgrauen Augen.

»Zwei habe ich getötet. Ich bin mir ganz sicher. Und du?«

»Ich habe Vater den Rücken gedeckt!«, sagte Margukk.

»Den Rücken gedeckt?«

»Ich habe aufgepasst, dass Vater nicht von hinten angegriffen wird«, gab Margukk barsch zurück.

»Das hört sich an, als hättest du dich hinter ihm versteckt«, höhnte Grimzhag und fing sich einen wütenden Blick ein.

»Was willst du damit sagen, kleiner Brüller?«, fauchte der ältere Bruder.

»Lass mich einfach in Ruhe und hau ab!«, erhielt er als Antwort.

»Hast du mich einen Feigling genannt? Hä?«

»Hau ab!«

»Ob du mich einen Feigling genannt hast?«

»Ich sagte, dass du verschwinden sollst!«, knurrte Grimzhag und ballte die Faust.

»Heute wird gefeiert, ihr zwei streitsüchtigen Dummköpfe! Hört mit diesem Unsinn auf. Ständig müsste ihr euch an die Gurgel gehen!«, meinte der betrunkene Orkveteran mit dem einen Auge.

»Ich bin der Sohn des Häuptlings. Pass auf, wie du mit mir redest, alter Krieger!«, fuhr ihn Margukk an.

Der runzlige Ork lachte. »Ich kannte deinen Vater schon, da warst du noch nicht einmal ausgebrütet. Also komm mir nicht so.«

Fluchend zog Morruks ältester Sohn ab und ging schließlich zurück in sein Zelt. Grimzhag brummte erheitert und klopfte dem alten Ork auf die Schulter.

»Dein Bruder ist ein kleiner Großkotz. Das muss ich einfach mal loswerden. Ständig will er der Größte sein. Das nervt nicht nur mich«, meinte der Veteran.

»So ist er eben! Ich kam mit ihm auch noch nie klar«, gab Grimzhag zurück und unterstrich seine Aussage mit einem bekräftigenden Knurren.

»Das war dein erster Kampf, nicht wahr?«

»Ja!«

»Und du hast zwei Feinde erlegt – oder auch nur einen. Völlig egal. Jeder fängt mal als einfacher Ork an, oder?«

»So sieht es aus, Einauge.«

»Also lass dich von deinem blöden Bruder nicht nerven. Ich halte dich für den besseren Krieger«, grunzte der alte Ork väterlich und überreichte Grimzhag einen Becher Pilzbier.

Zaydan der Händler

Der Schamane Soork, ein nicht mehr ganz junger Ork aus der Blutlinie der Geistesbegabten, lief neben Grimzhag her und hielt ihm wieder einmal Vorträge über alle möglichen Dinge. Offenbar hatte er sich vorgenommen, den Sohn des Häuptlings auch zu einem Denker zu machen. Morruk gefiel das manchmal überhaupt nicht, denn die ständig im großen Stil denkenden Geistesbegabten, die fast immer

die Schamanen der Orks stellten, waren dem riesenhaften Stammesführer seit jeher suspekt gewesen.

»Es wird ein sehr, sehr harter Winter werden, kleiner Brüller.« Soork hielt die Nase in den Wind und schnüffelte vor sich hin. Dann hob er den knochigen Zeigefinger und entblößte seine gelblichen Zähne – jedenfalls die, die er noch besaß.

»Sollen wir denn hier bleiben oder weiter nach Süden ziehen?«, fragte Grimzhag den Schamanen.

»Weiter nach Süden ziehen? Wo es etwas wärmer ist?« Soork brummte nachdenklich.

»Ja, das wäre doch sinnvoll. Hier werden wir nur frieren und hungern. So wie jeden Winter, den wir in der nördlichen Steppe hinter uns bringen«, meinte Grimzhag.

»Aber nach Süden können wir nicht ziehen. Das hier ist unser Gebiet«, sagte Soork.

»Die Steppe ist groß. Warum müssen wir denn im Winter hier bleiben?«, hakte der Häuptlingssohn nach und gab sich mit der kurzen Antwort des Schamanen nicht zufrieden.

Der Geistesbegabte grunzte genervt. »Grimzhag, wir sind von feindlichen Stämmen umgeben. Noch weiter im Norden treiben sich die primitiven Menschlinge herum und die Goblinnomaden. Im Osten ziehen andere Grünhautstämme durch das weite Land. Die lassen uns Mazauk doch nicht einfach in ihr Gebiet. Sie werden genau so reagieren, wie dein Vater auf die Wargu, wenn wir bei ihnen wildern oder uns dort breit machen wollen.«

Grimzhags Gesicht wurde zu einer wütenden Fratze. Er schob seinen Unterkiefer nach vorne und bewegte für einen Augenblick die Fangzähne hin und her. Ein lautes Brummen und Grollen, das direkt aus den Tiefen seines Bauches heraufkletterte, unterstrich die schlechte Laune des Häuptlingssohns.

»Also wieder nur Frieren und Hungern? Dieses Stück Steppe ist etwas für Würmer, aber nicht für Orks! Die ganze verfluchte Steppe ist nichts als der Arsch von Antariksa!«, schimpfte Grimzhag.

»Du kennst Antariksa doch gar nicht, kleiner Brüller. Woher willst du dann wissen, wo ihr Arsch ist?«, lachte Soork.

»Das war auch nur so ein Bild aus Worten, Schamane. Verstehst du, was ich meine?«

»Natürlich, kleiner Brüller!«

Grimzhag stampfte auf und war noch immer innerlich erregt. Sein lautes Pfeifen verriet es. Soork sah ihn verwundert an und wippte mit dem Oberkörper leise knurrend vor und zurück.

»Warum tun sich die Orks nicht zusammen und ziehen nach Süden und Westen. Warum hausen wir seit Jahrhunderten in Steppe und Ödland?«, zischte Grimzhag.

Soork verdrehte die Augen. »Die Orks sollen sich zusammentun? Das kannst du vergessen, kleiner Brüller. Sie bekämpfen sich gegenseitig – bis zum letzten Krieger. Und warum unsere Vorfahren hier in dieser Gegend gelandet sind, habe ich dir und deinem Bruder doch schon oft erzählt.«

»Ich weiß!«, knurrte der Häuptlingssohn und kratzte sich an der Schläfe. »Weil wir den großen Krieg verloren haben, was?«

»Ja, sicher! Du kennst meine Geschichten, Grimzhag. Und ich werde sie auch nicht ewig wiederholen, denn dein werter Vater regt sich doch nur auf, wenn ich von den alten Zeiten spreche«, erklärte Soork.

»Hast du mir denn etwas noch nicht erzählt, Schamane?«

Der Ork mit der runzligen Haut aus der Blutlinie der Vieldenker sah sich um. »Kennst du die alte Sage vom Ursprung der Welt eigentlich?«

Grimzhag verneinte die Frage mit einem Würgelaut und erschien interessiert.

»Nun, die solltest du vielleicht noch kennen, junger Krieger. Eine uralte Legende, die seit vielen tausend Sonnenzyklen von Ork zu Ork weitererzählt wird, berichtet, dass die Vorfahren aller Völker, welche Antariksa heute bewohnen, einst vom Himmel herabgestiegen sind. Die Urväter der Orks, Menschlinge, Khuz und Elben kamen vor sehr, sehr langer Zeit von einem anderen Ort nach Antariksa, weil es die Götter ihnen befohlen hatten.

Die mysteriösen Creex aber waren schon vorher auf unserer Welt gewesen, wie die äonenalte Sage berichtet, und ob auch sie einst vom Himmel kamen, geht aus der uralten Legende nicht hervor. Jedenfalls hatten die Götter von Anfang an den

Orks die Vorherrschaft über die anderen Völker Antariksas gegeben, denn sie waren es, laut der Überlieferung aus grauer Vorzeit, die das fliegende Schiff gesteuert hatten, welches einst vom Himmel kam als die Welt noch jung war.

Die Menschlinge, Elben und Khuz, die mit ihnen herab vom Himmel stiegen, waren nämlich ihre Gefangenen gewesen – so wie es der Wille der Götter gewesen war.

Als das fliegende Schiff den Boden Antariksas schließlich erreicht hatte, zogen die verschiedenen Völker aus der Eiswüste im Norden weiter nach Süden und suchten sich einen Platz, wo sie siedeln konnten. Die Orks zogen nach Aurania und in die Dunklen Lande, die Elben auf die Insel Galathol und die Khuz in das Felssäulengebirge. Die Menschlinge teilten sich hingegen auf. Die eine Gruppe von ihnen, welche sich als die Goldenen bezeichnete, besiedelte ebenfalls einen Teil Auranias, während die andere Gruppe, die die Steinernen genannt wurde, in die Wüstengebiete von Berbia und weiter in die Dschungel von Suzlan auswanderte, wo sie auf die geheimnisvollen Creex trafen.

Auf diese Weise kamen die Völker, die heute Antariksa bewohnen, vom Himmel auf die Erde. Ganz so, wie es die Götter gewollt hatten. Aber das ist natürlich nur eine uralte Legende, die von jedem Volk auf verschiedene Weise interpretiert und ausgelegt wird. Im Grunde ist sie wahrscheinlich lediglich Unsinn.«

Der Schamane lächelte und der Häuptlingssohn sah ihn nachdenklich an. Brummend kratzte er sich an der Stirn und sagte: »Dann haben wir Orks einst Antariksa beherrscht?«

»Laut der alten Legende ja. Aber was daran wahr ist, weiß heute niemand mehr«, antwortete Soork.

Schließlich kam der Winter über die Steppe und hüllte die endlosen, öden Weiten in Schnee und Eis. In diesem Sonnenzyklus war die kalte Zeit besonders schlimm und es war so frostig wie seit langem nicht mehr. Ein dickes, weißes Laken bedeckte bald das ganze Land und die wilden Tiere verkrochen sich in ihren Höhlen und Verstecken, um dem eisigen Winter zu entgehen. Die Mazaukorks aber mussten schweren Hunger leiden und merkten schnell, dass sie nicht ausreichend Vorräte in den wärmeren Monaten gesammelt hatten, um alle Mitglieder des

Stammes versorgen zu können. So starben zuerst viele der Goblins, die den größeren Orks untergeordnet waren und immer als Letzte etwas zu essen bekamen. Dann folgten die alten und gebrechlichen Orks und einige der Cramogg. Es war eine furchtbare Zeit des Leids und obwohl der Schamane des Stammes die Götter um Hilfe anflehte und sie bat, den schrecklichen Winter endlich zu beenden, wüteten die Schneestürme weiter und die Steppe blieb nach wie vor in den Klauen der Kälte gefangen. Am Ende fraßen die Orks sogar einige der Goblins, um selbst bis zur Zeit des Tauwetters zu überleben.

Als der Schnee nach einigen Monaten wieder zurückging, hinterließ er ein trauriges Bild. Die Krieger des Mazaukstammes waren ausgehungert und schwach, während sich die wilden Tiere, ihre einzige Nahrungsquelle hier in der kargen Einöde, noch immer in ihren Höhlen verkrochen und sich nicht herauswagten.

Da hatte Grimzhags Bruder Margukk eine Idee. Er überredete die noch lebenden Krieger des Stammes unter seiner Führung nach Süden zu reiten, wo die langen Karawanenstraßen vom Reiche Manchin nach Westen durch die Steppe führten. Dort wollten sie einige der reisenden Händler überfallen, um irgendwie an Nahrung, Kleidung und andere wichtige Dinge zu kommen. Da die Karawanenstraßen im Süden bereits wieder vom Schnee befreit waren, konnten die Orks davon ausgehen, dass sie dort irgendwo auf einen Handelszug treffen würden.

Häuptling Morruk hatte nichts gegen den verwegenen Plan seines ältesten Sohnes, denn er wusste, dass sie alle nun nicht mehr viel zu verlieren hatten. So zögerte Margukk nicht lange und führte einige Dutzend Orkkrieger und einen Haufen Goblins zu der großen Karawanenstraße, um dort einen Überfall durchzuführen. Grimzhag und sein Freund Zugrakk wussten hingegen nicht so recht, was sie von Margukks Idee halten sollten, doch letztendlich wurden auch sie von ihren knurrenden Mägen dazu verleitet, dem ältesten Häuptlingssohn zu folgen.

»Wir schlagen blitzschnell zu und hauen dann sofort wieder ab. So schwer kann das doch nicht sein, oder?«, knurrte Margukk in Grimzhags Richtung.

Dieser klammerte sich an sein laut schnaufendes Gnogg, welches mit Höchstgeschwindigkeit neben seinem älteren Bruder durch die Steppe raste.

»Wenn du das sagst!«, rief er zurück.

»Benimm dich gefälligst wie ein Ork, Snagschnauze! Was haben wir denn noch zu verlieren? Der ganze Stamm hungert sich die Seele aus dem Leib und diese Menschlinge haben immer genug zu fressen«, meinte Margukk.

»Und was ist mit den Soldaten von Manchin? Die Menschlinge werden ihre Karawanen doch nicht unbewacht reisen lassen«, mischte sich Zugrakk ein und fing sich daraufhin das wütende Brummen Margukks ein.

»Du machst einfach, was ich dir befehle, Krieger. Die Manchinen werden nicht jeder Karawane eine halbe Armee hinterherschicken. Also halt dein Maul und reite weiter!«, schnaubte der ältere Häuptlingssohn.

Sein Bruder verkniff sich die nächste Bemerkung und trieb sein Reittier zu noch größerer Eile an. Die Kriegerbande hatte noch einen weiten Weg vor sich und wenn es sich Grimzhag recht überlegte, hatten die Mazauk wirklich nichts mehr zu verlieren. Eigentlich war es sogar gut, dass endlich jemand die Initiative ergriffen hatte. In diesem Fall war es zwar sein großmäuliger Bruder Margukk gewesen, aber alles war besser als der ewig nagende Hunger.

»Und du hast auch wirklich alles gut geplant, ja?«, vergewisserte sich Grimzhag schließlich doch noch einmal und ritt noch ein wenig näher an Margukk heran.

»Geh mir nicht mit deinen dummen Fragen auf die Nerven! Was gibt es da schon groß zu planen? Hä? Wir schnappen uns die erstbeste Karawane und holen uns unsere Beute. So einfach ist das!«, grollte der Anführer der Bande und hob die Klaue.

»Besser gut geplant, als nachher tot«, murmelte Grimzhag leise, doch seine Stimme wurde vom tiefen Stöhnen seines überanstrengten Gnoggs übertönt.

»Was ist, Snagschnauze?«, röhrte Margukk.

»Schon gut! Ich habe nur laut gedacht! Wir schaffen das schon, Bruder!«, antwortete der kleine Brüller und machte eine beschwichtigende Geste.

»Ja, sicher! Ich habe die Lage voll im Griff und außerdem will ich jetzt kein Gejammer mehr hören. Schau dir die Snags an. Selbst die machen sich keine Sorgen und freuen sich schon auf das fette Fleisch, das wir uns greifen werden.« Margukk deutete auf die hinter ihm reitenden Goblinschützen.

Die kleineren Grünhäute grinsten erwartungsvoll und machten tatsächlich den Eindruck, als ob sie Margukks Plan völlig vertrauten. Grimzhag und Zugrakk

betrachteten sie einen kurzen Moment und schwiegen. Dann blickten sie wieder nach vorn, wo sich die weite Steppe in alle Himmelsrichtungen ausdehnte.

Mehrere Sonnen später hockten Margukk und seine Krieger hinter einigen Felsen in der Nähe der großen Handelsstraße, die nach Westen führte, und warteten auf eine vorbeiziehende Karawane.

»Sind wir überhaupt genug?«, knurrte Zugrakk und musterte sein Schwert mit der breiten, gezackten Klinge. »Was ist, wenn die Menschlinge viele Soldaten mit sich führen?«

»Wir greifen die erste Karawane an. Egal, wie viele Soldaten dabei sind!«, zischte ihn Margukk wütend an und hielt sich seinen laut rumorenden Magen.

»Mein Bruder hat ausnahmsweise einmal Recht. Ich bin das Hungern leid und wenn wir nicht bald etwas zu beißen bekommen, dann sind wir am Ende«, meinte Grimzhag. Sein älterer Bruder bleckte die Zähne und lugte über den Rand eines Felsbrockens.

Hier im Süden, viele Tagesritte vom Lager der Mazaukorks entfernt, war es schon etwas wärmer und angenehmer. Der Plan war, dass jeder Krieger sein Gnogg mit so viel Beute wie möglich beladen sollte, um dann wieder mit den anderen nach Norden zu verschwinden. Für den Fall, dass noch mehr zu transportieren war, führte die Gruppe aus Orks und Goblins einige zusätzliche Reittiere mit sich.

Plötzlich begannen ein paar der Goblins aufgeregt zu schnaufen und tuschelten durcheinander. Margukk schnauzte sie an, den Mund zu halten, doch die Snags deuteten nach Südosten, wo sich die Umrisse einer Karawane am Horizont abzeichneten.

»Da sind welche!«, brummte Zugrakk und pfiff leise vor innerer Anspannung.

»Sollen wir jetzt einfach aus unserem Versteck springen und auf die Menschlinge zurennen?«, fragte Grimzhag seinen älteren Bruder.

»Ja, natürlich! Was denn sonst, Dummkopf?«, grunzte Margukk ohne jedes Verständnis für diese dämliche Frage und verpasste Grimzhag einen Schubs.

»Kannst du irgendwo Soldaten ausmachen?«, flüsterte Zugrakk nervös.

»Nur drei Reiter mit schweren Rüstungen und langen Lanzen. Sonst sehe ich keine!«, gab der Häuptlingssohn zurück.

Die Karawane näherte sich langsam und die Goblins zogen ihre Pfeile aus den Köchern. Die Kriegertruppe wartete noch eine Weile, während die Wagen der Menschen, die hoffentlich mit reicher Beute und Nahrungsmitteln vollgepackt waren, ahnungslos durch die staubige Steppe rollten.

Grimzhag schloss die Augen und bat die Höheren um Beistand für den bevorstehenden Überfall. Im Grunde war der Plan, einen Händlerzug der Menschen auszurauben, eher dumm als verwegen, dachte sich der junge Ork. Außerdem war die Taktik »losrennen und angreifen« zwar sehr traditionell und orkisch, aber zugleich auch nicht gerade ausgefeilt.

Bald war die Karawane, die aus einem Dutzend Planwagen bestand, in Reichweite der Goblinbögen gekommen. Margukk knurrte angriffslustig.

»Schießt endlich!«, brüllte er und die Snagschützen feuerten ihr Pfeile auf die gepanzerten Reiter ab, während die Orks aus ihrem Versteck sprangen, um schreiend und waffenschwingend auf die Karawane zuzustürmen.

»Großartig!«, schnaufte Grimzhag, als er die Pfeile der Goblins sah, die überall steckten, nur nicht in den gepanzerten Reitern, welche verstört auf die angreifenden Orks herabblickten.

Zwei der berittenen Menschen senkten ihre Lanzen und preschten mutig auf die Grünhäute zu. Schon wurde einer der Orkkrieger von einem langen Speer aufgespießt und zur Seite geschleudert, doch Margukk raste unbeirrt auf den ersten Reiter zu und schlug dessen Pferd ein Bein mit seiner Axt ab.

Der Menschensoldat purzelte in den Staub und ehe er sich versah, standen mehrere Orks über ihm und löschten sein Leben aus. Den zweiten Reiter rissen die wütenden Grünhäute einfach von seinem Pferd herunter und schnitten ihm die Kehle durch. Der dritte Mensch, welcher das Schicksal seiner beiden Kameraden mit weit aufgerissenen Augen verfolgt hatte, gab seinem Ross daraufhin die Sporen und flüchtete vor dem Haufen brüllender Orks und Goblins, die nun auf die Planwagen zurannten.

Fünf weitere Soldaten mit Hellebarden tauchten hinter dem Letzten der Wagen auf, doch sie hatten keine Chance gegen die Übermacht der Angreifer. Diese machten sie sofort mit ihren Schwertern und Äxten nieder.

Grimzhag sah sich um. Ein paar menschliche Händler kletterten verängstigt aus den Planwagen heraus und riefen irgendetwas in ihrer seltsam klingenden Sprache. Margukk packte sich einen von ihnen und rammte ihm die Klinge in die Brust. Der Händler brach röchelnd zusammen und blieb in einer Blutlache liegen. Morruks ältester Sohn brüllte triumphierend und reckte seine Waffe in die Höhe.

Die Orks und Goblins trieben derweil etwa zwei Dutzend Menschen zusammen, zerrten die wimmernden Gestalten aus ihren Wagen und knurrten sie drohend an. Dann rissen sie die Planen herunter und durchsuchten alles nach brauchbaren Dingen. Zugrakk lächelte stolz und kam zu Grimzhag herüber.

»Das war ja einfach!«, sagte er erleichtert.

»Mal sehen, ob es sich gelohnt hat«, meinte Grimzhag und sprang auf einen der Wagen.

Während er einige Kisten und Säcke untersuchte und nur wertloses Menschenzeug fand, hörte er plötzlich einen ängstlichen Schrei. Er drehte sich um und sah seinen Bruder Margukk, der einen feingekleideten Händler in seinen großen Klauen hielt und immer wieder schüttelte.

»Essen! Essen! Wo ist Essen?«, schrie der Ork in der Sprache der Menschen von Manchin und gab dem jammernden Händler eine Ohrfeige.

»Wir haben etwas zu essen. Kein Problem! Da hinten! Da gibt es Essen!«, antwortete der Händler mit dem speckigen Gesicht und der bräunlichen Haut.

Kurz darauf fanden die Grünhäute einige Säcke voller Früchte und ein paar Kisten mit Dörrfleisch. Außerdem mehrere Schweine im letzten Wagen, die verwirrt grunzten, als sie die Goblins mit ihren knochigen Fingern ergriffen.

»Mehr Essen! Wo ist?«, knurrte Margukk und hielt dem Händler seinen rostigen Dolch an die Kehle.

»Nicht mehr Essen da, Ork! Das ist alles Essen!«, erklärte der Händler.

Die Grünhäute gaben sich mit dieser Antwort allerdings nicht zufrieden. Ein gelbhäutiger Begleiter des Händlers, den einer der Orkkrieger in den Klauen hielt,

wurde von einem kreischenden Goblin von hinten erstochen und brach blutend zusammen.

»Mehr Essen! Sonst du und Freunde sterben!«, drohte Margukk.

»Wir haben nicht mehr Essen!«, winselte der Händler, der offenbar die anderen Menschen angeführt hatte.

Der älteste Sohn des Häuptlings der Mazauk schlug den Mann zu Boden und stieß einen Fluch aus. Derweil nahmen die anderen Grünhäute die Planwagen auseinander. Sie brachen sämtliche Kisten auf, zerschnitten die zahlreichen Leinensäcke und stellten alles auf den Kopf.

Inzwischen hatte sich der Händler wieder gefasst, stand schnaufend auf und stellte sich neben Margukk. Dann lächelte der Mensch sogar freundlich und sagte zu dem breitschultrigen Ork in der Sprache der Steppenstämme: »Du haben Hunger?«

Grimzhag riss die Augen auf, als er den Menschen in der Sprache seines Volkes sprechen hörte. Sein Bruder und die anderen Grünhäute taten es ihm gleich und gafften den Händler mit den wulstigen Lippen und den schwarzen Augen überrascht an.

»Ich haben viel Gold und Essen für euch, Ork. Aber nicht hier. Mein Name ist Zaydan Shargut. Du musst meine Worte hören, mein Freund. Ich kann euch viel Gold und Essen besorgen«, sagte der Händler und schien die verdutzten Blicke der Orks und Goblins um sich herum irgendwie zu genießen.

»Viel Gold und Essen?«, gab Margukk zurück und knurrte verwundert.

»Ja! Zaydan ist Freund von Orks! Und Zaydan hat viel Gold und Essen für Orks! Aber nicht hier!«, antwortete der Händler und setzte ein listiges Grinsen auf.

Und so kam alles anders, als es die Orks geplant hatten. Der Überfall auf die kleine Karawane hatte am Ende nicht zu einem Gemetzel, sondern zu einem längeren Gespräch zwischen Zaydan dem Händler und Margukk geführt. Im Zuge dieser Unterhaltung, in welcher sich der Mensch als Kenner der orkischen Steppensprache erwiesen hatte, war den ausgehungerten Grünhäuten ein unerwartetes Angebot gemacht worden.

Zaydan Shargut, der dunkelhaarige Kaufmann berbischer Herkunft, war ein sehr reicher Händler, wie er erzählte, und es war ihm sofort gelungen, obwohl Margukk das niemals vor den anderen Kriegern zugegeben hätte, das Interesse des Orks zu wecken. Als sich die Grünhäute am Ende des Tages mit ihrer recht mageren Beute und einem Haufen grunzender Schweine wieder auf den weiten Weg nach Norden machten, berichtete Margukk den anderen Kriegern, was der Mensch zu ihm unter vier Augen gesagt hatte.

Er hätte Arbeit für die kampfstarken Orks, wie Zaydan dem Sohn Morruks erklärt hatte, und es winke die Aussicht auf Gold und sehr viel Essen. Aber dafür mussten Margukk und er noch einmal alles in einem weiteren Gespräch durchgehen.

»Ich bin ein Freund der Orks und ich mache mit allen Völkern Geschäfte«, hatte Zaydan gesagt und Margukk am Ende sogar eine wertvolle Goldkette geschenkt.

Grimzhag und Zugrakk hatten mit vielem gerechnet, aber nicht damit. Ein Menschling hatte sie freundlich behandelt, obwohl sie seine Karawane überfallen und acht seiner Artgenossen getötet hatten. Das war kaum zu glauben.

Jedenfalls hatte Zaydan Shargut darauf gedrängt, Margukk wiederzusehen und ihn sogar für seinen Mut, einfach einen Händlerzug zu überfallen, gelobt. In zwanzig Sonnen wollte der seltsame Kaufmann zurückkehren und hatte Margukk gebeten, sich wieder mit ihm zu treffen – genau hinter der kleinen Felsformation neben der Karawanenstraße, wo die Grünhäute auf die Menschen gelauert hatten.

»Ich habe sehr viel Gold und sehr viel Essen«, hatte Zaydan immer wieder betont und Margukk mit seinen Worten regelrecht den Mund wässrig gemacht.

Dieser mochte zwar im Grunde keine Menschlinge, aber dachte trotzdem daran, auf das Angebot des Händlers einzugehen und sich noch einmal allein mit ihm zu treffen. Da sich der Stamm der Mazauk in einer misslichen Lage befand, konnten die Grünhäute dabei ja nur gewinnen. Das meinte auch Grimzhag.

Einen Grund, Zaydan nicht zu vertrauen, gab es auch in den Augen von Morruks jüngstem Sohn nicht, denn der Händler hatte ihm sein Wort gegeben und wenn man jemandem sein Wort gab, dann stand man auch dazu. Das wusste ein jeder Orkkrieger und sicherlich würden es die Menschen ähnlich handhaben.

Grimzhag und Zugrakk hatten am heutigen Tage jedenfalls zum ersten Mal mit den Menschen zu tun gehabt – aus nächster Nähe. Ein paar menschliche Barbarenstämme lebten zwar in einiger Entfernung von den Mazauk, doch die Orks gingen ihnen meistens aus dem Weg und hatten fast nur Kontakt zu den Angehörigen der eigenen Art.

Dass die Menschen, von denen es ohnehin viele Unterarten gab, grundsätzlich Feinde der Orks wären, wie einige Grünhäute behaupteten, fand Grimzhag nach diesem Treffen nicht. Dieser Händler schien ihnen offenbar tatsächlich helfen zu wollen und war wohl auch nicht sonderlich böse gewesen, als sie mit seinen Waren abgezogen waren.

So machte sich die Kriegerbande wieder auf den Heimweg und schlug sich nach einer beschwerlichen Reise bis zum Lager des Stammes durch. Zwar war die Ausbeute dieses Raubzuges eher kläglich, doch hätte es auch schlimmer kommen können, sagten sich Grimzhag und die anderen. Sie waren außerdem gespannt, was ihnen Zaydan der Händler würde bieten können …

»Er hat mir sein Wort gegeben, Schamane! Das hätte er wohl nicht getan, wenn er uns hinters Licht führen wollte, oder?«, rief Margukk und war von den ständigen Zweifeln des Geistesbegabten genervt.

Soork tigerte nachdenklich brummend durch das Zelt des Häuptlings und seine leisen Würgelaute verrieten, dass er Margukk nicht zustimmte.

»Wir haben außerdem nicht mehr viel zu verlieren. Unsere Vorratslager sind leer und wir alle haben Hunger. Wenn uns dieser Menschling Gold und Essen geben kann, dann ist das gerade in dieser Situation ein Segen«, meinte Morruk.

»Diese Menschlinge machen nichts ohne Gegenleistung. Warum sollte uns dieser Händler helfen wollen, ohne einen Vorteil davon zu haben, Häuptling?«, gab Soork zu bedenken.

Die Orkkrieger tuschelten durcheinander, einige von ihnen waren auf Margukks Seite, während die anderen dem skeptischen Schamanen Glauben schenkten.

»Der soll seine Gegenleistung doch bekommen, so lange er uns mit Gold und Essen versorgt. Ich sehe da kein Problem. Wir können bei dieser Sache nur gewinnen. Meine Meinung!«, knurrte Margukk.

Grimzhag wollte nun auch etwas sagen, doch sein älterer Bruder fiel ihm sofort ins Wort.

»Ich plane die Aktion! Also halt dein Maul, Snagschnauze!«, schnaubte er und hob drohend die Klaue.

Schließlich mischte sich Morruk ein und verkündete, dass er seinem Sohn freie Hand lassen wolle. So lange Zaydan den Mazauk Nahrungsmittel und sogar Gold beschaffen würde, war sein Angebot zumindest nicht schlecht, betonte der Stammesführer.

»Die Menschlinge hassen und verachten uns, Margukk. Irgendwo wittere ich große Gefahr. Ob dieser Kerl dir sein Wort gegeben hat oder nicht. Da ist etwas faul!«, kam von Soork.

»Sollen wir vielleicht weiterhin Karawanen überfallen, alter Ork? Ist das vielleicht die bessere Lösung? Hä?«, regte sich Margukk auf.

Soork schwieg, während Morruks ältester Sprössling auf ihn zukam und ihm vor allen anderen Orks die Klaue in den Nacken legte. Als Häuptlingssohn konnte er sich so etwas erlauben, auch wenn es nicht gerade die feine, orkische Art war.

»Du darfst jetzt gehen, Schamane!«, zischte er und Soork schlich sich ärgerlich aus dem großen Zelt des Stammesführers hinaus.

Margukk warf seinem jüngeren Bruder und den anderen Kriegern einen entschlossenen Blick zu. Dann ließ er ein einschüchterndes Knurren folgen.

»Ich werde mich mit dem Menschlingshändler Zaydan auf eigene Gefahr treffen. Macht euch keine Sorgen! Unser Stamm wird daraus großen Nutzen ziehen.«

Der Freund der Orks

Margukk stieg eine Sonne später auf sein Gnogg und machte sich, die Warnungen des alten Schamanen ignorierend, wieder auf den Weg nach Süden, um sich mit Zaydan Shargut zu treffen. Die Goldkette, welche ihm der schwarzhaarige Händler geschenkt hatte, baumelte seit dem letzten Raubzug um seinen kurzen Hals und der Häuptlingssohn war äußerst zuversichtlich, dass ihn der Mensch nicht enttäuschen würde.

Als der Orkkrieger nach einigen Sonnen wieder die Karawanenstraße erreichte, erwartete ihn Zaydan bereits mit drei seiner Freunde und überreichte ihm zur Begrüßung eine kleine Truhe voller Goldstücke.

Kurz darauf erklärte der Händler, welcher in der Stadt Kin-Weig, nördlich der großen Mauer von Manchin, ein großes Kaufhaus besaß, dass er dringend ein paar gute und tapfere Krieger suchte. Es würde Gold und leckeres Fleisch regnen, versprach er Margukk, wenn er und seine Kämpfer ihm helfen würden.

Der älteste Sohn Morruks musste nicht lange überredet werden. Er war bereits nach kurzer Zeit Feuer und Flamme für Zaydans Angebot und zeigte sich sehr interessiert. Der Händler berichtete ihm von einer Bande räuberischer Hobgoblins, einer Unterart der Snags, die etwas größer als die übrigen Goblins waren. Diese hatten einige seiner Angestellten bereits mehrfach überfallen. Margukk, vorher noch selbst ein Räuber, zeigte sich zornig und empört. Und ehe er sich versah, wurde er mit seinen Kriegern von Zaydan als Söldner angeworben.

Gegen Ende des Gesprächs erhielt der Ork eine weitere Goldtruhe und ein Dutzend geräucherte Schinken, die allerdings nicht mehr vorhanden waren, als er wieder zurück ins Lager der Mazauk kam.

Der Kaufmann aus Kin-Weig, jener entlegenen Stadt der Menschen jenseits der mächtigen Festungsmauer von Manchin, hatte Margukk darum gebeten, das Problem der Hobgoblinbande, die am Fuße des Eisgebirges weiter im Südwesten ihr Lager aufgeschlagen hatte, nachhaltig zu lösen. Als Belohnung sollte es eine große Kiste voller Gold und sechs Wagen voll geräuchertem Fleisch geben.

Natürlich hatte der Ork dem großartigen Angebot sofort zugestimmt und dem Menschen sogar noch weitere Schwertdienste versprochen.

»Auf eine gute Zusammenarbeit, Margukk. Du siehst, dass ich kein Feind der Grünhäute bin«, waren Zaydans letzte Worte gewesen, bevor er wieder verschwunden war.

Grimzhag und Soork liefen durch das Lager der Mazauk und besprachen ausführlich die Lage. Inzwischen hatte der Geistesbegabte den jüngsten Sohn des Häuptlings mit seinem Misstrauen gegenüber den Menschen bereits ein wenig angesteckt. Margukk war hingegen mit einer kleinen Kriegerschar nach Süden geritten,

um die Hobgoblinbande aufzuspüren. Kurzentschlossen hatte er alle Warnungen Soorks in den Wind geschlagen. Häuptling Morruk war dagegen zum stillen Beobachter geworden und hielt sich mehr oder weniger aus der ganzen Sache heraus.

»Wir haben noch ein paar Ruumphs gefangen!«, rief ein Goblin, der mit einem Fellbündel auf der Schulter an Grimzhag vorbeirannte.

»Ja, gut!«, brummte der kleine Brüller lediglich und beachtete die schmächtige Grünhaut nicht weiter.

»Was ist, wenn dein dämlicher Bruder einem Haufen Menschlingssoldaten direkt in die Arme läuft?«, fragte Soork.

Grimzhag verdrehte die Augen. »Dann hat das Großmaul eben Pech gehabt. Er wollte es ja so. Margukk hört einem ohnehin nie zu und ist ein Dickschädel vor den Göttern.«

»Wir sind tief gesunken …«, knurrte der Schamane.

»Weil wir Handlangerdienste für einen Menschling leisten, oder was?«

»Ja, kleiner Brüller. Genau deshalb. So etwas hätte es in den alten Zeiten niemals gegeben«, meinte der runzlige Ork verbittert.

»Die alten Zeiten werden unsere Mägen allerdings nicht füllen, Schamane. Wenn Margukk erfolgreich ist, dann bringt er uns eine Menge Essen und vielleicht sogar Gold. Das wäre doch großartig, nicht wahr?«

Soork schnaufte verärgert. »Ja, wenn das so kommt. Ich habe nach wie vor ein ungutes Gefühl bei der Sache. Man darf den Menschlingen nicht trauen. Sie halten uns doch nur für Bestien und dumme Barbaren. Das Leben eines Orks zählt bei ihnen überhaupt nichts.«

»Vielleicht gibt es aber auch gute Menschlinge, Soork.«

»Sicherlich sind nicht alle Menschlinge böse und haben einen schlechten Charakter. Das wollte ich damit auch nicht sagen, aber gerade die Händler von Manchin sind für ihre Verschlagenheit bekannt. Ob sie einem ihr Wort geben oder nicht. Man sollte den Kontakt zu ihnen meiden«, murrte der Geistesbegabte.

Der Häuptlingssohn war aufgrund dieser Aussage etwas verstört. Sein Wort zu brechen war bei den Orks der Steppe eine schwere Sünde. Lediglich bei einigen Snagstämmen und vor allem unter den Hobgoblins, waren Lüge, Verrat und

Unehrenhaftigkeit weit verbreitet. Daher waren besonders Letztere bei ihren größeren Vettern auch recht unbeliebt und wurden gemieden.

»Glaubst du wirklich, dass dieser Händler sein Wort geben würde, um es dann einfach zu brechen? Das ist eine schwere Anschuldigung. Damit würde er das Risiko eingehen, dass ihn die Götter im nächsten Leben mit Pech und Unheil bestrafen«, brummte Grimzhag nachdenklich.

Sein alter Freund lachte angesichts dieser Naivität. Er drehte sich ihm zu und sah ihm in die Augen.

»Die Menschlinge beten zu vielen verschiedenen Gottheiten. Die Völker des Westens beten zu ihren Göttern und die Menschlinge von Manchin zu anderen. Aber zu unseren Göttern beten sie sowieso nicht, Grimzhag. Außerdem haben auch nicht alle Orkstämme die gleichen Götter, wobei sie allerdings ähnliche Vorstellungen vom Jenseits haben. Wie auch immer, die Menschlinge denken nicht so wie wir.«

»Trotzdem halte ich dein Misstrauen gegenüber diesem Händler für übertrieben, Schamane«, bemerkte Grimzhag.

Soork verzog keine Miene und erwiderte: »Wir werden ja sehen, wie es deinem werten Bruder und seinen Kriegern ergeht. Danach wissen wir mehr.«

Es dauerte eine Weile, bis Margukk und die 60 Orks, die er mitgenommen hatte, das Lager der Hobgoblinbande gefunden hatten. Der ehrgeizige Häuptlingssohn und seine Kämpfer umzingelten den aus einigen schäbigen Holzhütten und Zelten bestehenden Hort der Banditen in der Tiefe der Nacht und fielen schließlich über die schlafenden Hobgoblins her. Es war keine schwere Mordarbeit gewesen, wie Margukk später erzählte. Die Bande der grünhäutigen Räuber hatte keine Wachen aufgestellt und wusste nicht wie ihr geschah, als plötzlich schwarze Schatten mit grobschlächtigen Waffen in ihre Behausungen stürmten und sie bis auf den letzten Krieger abschlachteten. Margukk allein tötete in dieser Nacht zehn Hobgoblins.

Als niemand mehr lebte, brannten die Orks die hässlichen Holzhütten und Zelte nieder und schnitten einigen Toten die Köpfe ab, um sie Zaydan als Beweis ihrer Zuverlässigkeit und erfolgreichen Schwertarbeit zu überbringen.

Alles war ohne Probleme und Zwischenfälle vonstatten gegangen. Die Hobgoblinbande war von den Klingen der Orks ausgelöscht worden und einige Sonnen später erhielten die Krieger ihre ersehnte Belohnung. Margukk bekam von Zaydan noch eine weitere Goldkette geschenkt und kehrte mit seinem Gefolge stolz ins Lager der Mazauk zurück.

Auch Morruk, sein kleiner Bruder Grimzhag und dessen Freund Zugrakk waren diesmal begeistert und selbst Soork musste zugeben, dass es keine schlechte Idee gewesen war, dem Menschenhändler zu helfen und dafür mit reicher Beute belohnt zu werden.

Es dauerte nur einige Sonnen, da brach Margukk, diesmal in Begleitung von Morruk und seinem jüngeren Bruder, wieder nach Süden auf, um Zaydan den Händler erneut zu treffen. Als Treffpunkt war wieder einmal die kleine Felsformation, welche von neugierigen Augen nicht durchdrungen werden konnte, gewählt worden. Der Kaufmann mit der braunen Haut und den dunklen Augen hatte darauf bestanden, nun auch den Häuptling der Mazauk und dessen jüngsten Sohn kennen zu lernen. Begleitet von einigen bewaffneten Männern, die sich jedoch sehr freundlich und zurückhaltend verhielten, machte er den Orks noch ein weiteres Angebot.

Mit einem zufriedenen Lächeln erhob Zaydan Shargut seinen Goldbecher und nahm einen Schluck Wein zu sich. Ihm gegenüber saß sein Diener Weng, ein kleiner Mann mit geldbrauner Haut, breiten Wangenknochen und Schlitzaugen.

»Da habt Ihr aber wirklich Glück gehabt, Herr!«, bemerkte Weng und kratzte sich an seinem breiten Kinn.

Zaydan lachte. »Wie man es nimmt, mein Lieber. Sie haben zwar ein wenig Zeug entwendet, das ich eigentlich auf dem Markt von Reylan verkaufen wollte, aber im Grunde war das nur Kleinkram. Diese verfluchten Hobgoblins sind wir jedenfalls los. Das ist viel wichtiger als ein paar Schweine und alte Kleidungsstücke.«

»Aber Orks, Herr! Warum gerade diesen Steppenabschaum? Ein paar Menschen hätten es doch auch getan, oder?«, wunderte sich der Manchine.

»Es hat sich eben so ergeben, Weng. Ich habe die Gelegenheit beim Schopfe gepackt und kommandiere jetzt eine Truppe dieser dümmlichen Grünhäute, die

für ein wenig Gold und ein paar geräucherte Schinken jedem den Hals durchschneiden. Das ist doch großartig, nicht wahr?«, meinte der Händler.

»Ich weiß nicht …«, murmelte der Diener.

»Für das, was ich jetzt vorhabe, sind diese Schwachköpfe die geradezu ideale Besetzung«, sagte Zaydan.

»Was meint Ihr, Herr?«

»Xabbes der Großhändler«, schob Shargut nach.

»Xabbes?« Weng kratzte sich erneut am Kinn.

»Ja, der gute Xabbes! Er hat doch vor einiger Zeit dieses riesige Warendepot etwas außerhalb von Kin-Weig aufbauen lassen. Du weißt, welches ich meine, oder?«, erklärte Zaydan.

»Ja, sicher!«, brummte der Diener des Händlers.

»Dieser Mistkerl handelt mir in letzter Zeit ein wenig zu viel in den nördlichen Provinzen von Manchin und hat mir außerdem einige treue Kunden weggeschnappt. Das lasse ich mir aber nicht gefallen und daher wird es Zeit, Xabbes einmal so richtig zu schaden«, sagte der Händler und verzog ärgerlich sein Gesicht.

»Und was wollt Ihr mir jetzt damit sagen, Herr?«

Der Kaufmann mit den schwarzen Locken grinste vielsagend und erwiderte: »Nun, es wird in nächster Zeit einen kleinen Orküberfall auf Xabbes Warendepot geben. Die grünhäutigen Bösewichte werden all die schönen, teuren Sachen mitnehmen und dann wieder in der Steppe verschwinden. Das wird dem alten Xabbes sicherlich nicht gefallen und könnte ihn vielleicht sogar ruinieren.«

Weng stand von seinem Stuhl auf. »Das meint Ihr doch hoffentlich nicht ernst, Herr! Was ist, wenn Xabbes das rauskriegt und Euch beim kaiserlichen Mandarin anzeigt?«

Zaydan setzte einen unschuldigen Gesichtsausdruck auf und schob seine buschigen Augenbrauen nach oben.

»Was kann ich denn für ein paar wildgewordene Grünhäute, die gerne plündern?«

»Sicherlich keine schlechte Idee, aber trotzdem sehr riskant. Was sollen diese Viecher denn als Gegenleistung bekommen, Herr?«, wollte Weng wissen.

»Die Hälfte aller Waren, die Xabbes in seiner riesigen Lagerhalle aufbewahrt. Das ist zumindest meine Abmachung mit den Orks«, erklärte der Händler.

»Die Hälfte aller Waren für dieses Pack?«, rief Weng ungläubig und taumelte zurück. Er kratzte sich nervös am Kinn – und dann auch am Hinterkopf.

Zaydan zwinkerte ihm zu. »Das war jedenfalls meine Zusage. Glaub mir, ich habe bereits mit der einen oder anderen Grünhaut zu tun gehabt. Sie sind gefährlich, aber zugleich saudumm und im Grunde verdammt naiv. Ich sage ja, diese Orks sind für das, was ich plane, geradezu perfekt.«

»Wollt Ihr sie hintergehen, Herr?«

»Ich bin Händler, Weng. Und ich bin reich, weil ich immer einen Schritt voraus denke. Deshalb bin ich dein Chef und du mein Angestellter. Warte es einfach ab«, sprach Zaydan und griff nach einer weiteren Weinflasche.

»Ääätih! Was soll ’n das, Krompf? Das war mein Trinkhorn, du dämliche Sumpfmade!«, hörte Grimzhag hinter sich und drehte sich um.

Zwei der älteren Krieger zankten sich um ein paar Tropfen Pilzbier und bauten sich drohend vor einander auf. Morruk saß irgendwo im Lager an einem der zahlreichen Feuer. Inzwischen war auch er schon recht angetrunken.

»Ich ramm dir dein Trinkhorn gleich in die Fresse, Grublox. Pack mich ja nicht noch mal an!«, knurrte der kleinere, aber sehr muskulöse Ork und starrte seinen Rivalen wütend an.

»Du rammst mir was in die Fresse, Snagschnauze?«, lallte dieser.

»Dein Trinkhorn!«

»Es ist ja auch mein Trinkhorn, du Spinner!«

»Das kannst du aber net beweisen, oder?«

»Doch sicher! Gib jetzt her, Krompf!«

»Hast du mich Friedenssucher genannt, Wurm?«

»Näh! Hab ich nicht. Aber vielleicht biste ja einer …«

»Was? Hä? Ey, jetzt reicht’s mir …«

Bevor sich die beiden Orks an die Gurgel gehen konnten, schritt Soork ein. Vor dem alten Schamanen hatten selbst die meisten der Krieger Respekt – immerhin konnte er über einen ganzen Haufen schwieriges Zeug nachdenken. Grimzhag

folgte dem Geistesbegabten, während ihm die übrigen Orks, die um das Lagefeuer herum standen, nachglotzten und Pilzbier in sich hineinkippten.

»Keine Schlägereien heute Abend. In Ordnung?«, schimpfte Soork und hob die Klaue. »Morgen geht es nach Süden und dann könnt ihr eure Aggressionen an den Menschlingen auslassen. Bei allen Göttern, habt ihr denn überhaupt keinen Verstand?«

»Aber der hat mein Trinkhorn geklaut, Schamane!«, maulte der größere Ork.

»Wir haben Hunderte von Trinkhörnern und Bechern in unserem Lager. Nimm dir ein anderes und hör auf Ärger zu machen«, knurrte der Geistesbegabte und stöhnte genervt.

»Ich will aber mein Horn zurück. Es geht mir ums Prinzip, Soork. Das ist ungerecht und unehrenhaft und so, wenn man einem Mitork einfach sein Trinkhorn klaun tut«, wetterte die besoffene Grünhaut und torkelte umher.

»Dann hol dir dein verdammtes Horn doch, Grublox! Worauf wartest du denn? Haste Angst?«, stänkerte der andere Ork.

Schließlich ging auch Grimzhag dazwischen. »Es reicht jetzt! Streitet euch doch nicht ständig rum, ihr Schwachköpfe! Setzt euch wieder hin und vertragt euch. Morgen reiten wir nach Süden und dann plündern wir die Menschlinge aus. Da werden wir noch genügend Spaß haben.«

»Ohne mein Trinkhorn reite ich nirgendwo hin, kleiner Brüller. Der da ist ein Dieb und ein gemeiner Widerling. Der hat mich bestohlen. Wo kommen wir ‘n hin, wenn man sich gegen solche Gemeinheiten nicht wehrt?« Grublox schmollte und stampfte auf. Dann machte er Anstalten den anderen Krieger zu schlagen und drängte Soork unsanft zur Seite.

»Jetzt hol ich mir mein Horn zurück! Aus dem Weg!«, wetterte er und packte den anderen Ork am Kragen.

Plötzlich wurde er von einem harten Faustschlag, der blitzartig von der Seite geflogen kam, zu Boden geschickt. Grimzhag riss die Augen auf und die übrigen Grünhäute murmelten kleinlaut durcheinander.

»Wir haben einen wichtigen Raubzug vor uns und ich will heute Abend keinen Ärger mehr sehen! Ist das klar?« Das war Morruk, der riesenhafte Häuptling der

Mazauk. Wieder einmal erwies er sich als Meister der gewaltvollen Konfliktbewältigung.

»Aber mein Horn, Chef …«, jammerte der bestohlene Ork und richtete sich schnaufend wieder auf.

»Noch Fragen, Grublox?« Morruk grinste bösartig und rieb sich die Klauen.

»Is' ja gut, Chef. Alles friedlich …«, brummelte der Krieger und setzte sich schließlich wieder hin.

Grimzhag und Soork sahen sich lediglich schweigend an und stießen fast synchron ein genervtes Schnaufen aus. Das sagte mehr als tausend Worte.

Berauscht von den Gedanken an leichte Beute, Truhen voller Gold, massenhaft leckerem Fleisch und einer großen Lagerhalle voller teurer Waren, pirschten sich Morruk und die Krieger des Mazaukstammes, darunter auch seine beiden Söhne und der junge Zugrakk, immer näher an das Warendepot heran. Die Orks und Goblins waren in die schützende Dunkelheit der Nacht gehüllt und hatten einen langen Marsch nach Süden hinter sich. Lediglich die beiden Monde, welche die Grünhäute Gazak und Roglokk und die Menschen des Westens Throvald und Seerk nannten, erhellten die weite Steppe rund um die Lagerhalle, deren Umrisse langsam als schwarzer Kasten vor dem finsteren Nachthimmel sichtbar wurden. Morruk hatte diesmal den größten Teil der Kämpfer seines kleinen Stammes mitgebracht, denn Zaydan hatte ihm erzählt, dass das Warendepot des Xabbes von einer großen Anzahl Soldaten bewacht wurde.

Die Goblinspäher kamen zurück und hasteten geduckt durch die Nacht. Die übrigen Krieger lagen auf dem staubigen Boden und gaben keinen Laut von sich. Morruk winkte die Snagkundschafter zu sich herüber.

»Die Menschlingsstadt ist etwas weiter südlich von hier. Wir müssen also vorsichtig sein. Allerdings haben wir rund um die Lagerhalle nur etwa ein Dutzend Wachen zählen können«, flüsterte einer der Goblins.

Morruk brummte verwundert und Grimzhag stupste die kleine Grünhaut mit der langen Nase und dem schmalen Gesicht an.

»Ein Dutzend Wachen? Nur so wenige?«, zischte er.

»Wir haben jedenfalls nicht mehr gesehen«, gab der Untergeordnete zurück.

»Und dafür habe ich so viele Krieger mitgenommen?«, schnaubte der Häuptling und ärgerte sich.

Zugrakks rötliche Augen leuchteten im Licht der beiden Monde und er hockte sich neben Grimzhag.

»Was ist denn jetzt?«, wisperte er. »Probleme?«

Sein Freund verneinte die Frage mit einem Würgelaut und folgte den anderen Kriegern, die nun vorwärts krochen und dem Gebäude immer näher kamen.

Plötzlich stellte sich Morruk aufrecht hin und drückte den Rücken durch. Wütend fuchtelte er mit seiner Axt herum, die samt Stiel so groß wie ein gewöhnlicher Mensch war, und meinte: »Wenn da kaum Wachen sind, dann brauchen wir hier auch nicht herumzuschleichen. Lasst uns einfach gemütlich hingehen und die Bude ausräumen. Bin doch kein Snag! Verflucht!«

»Sollen wir auch rumbrüllen?«, grunzte einer der Orks.

»Nein, nicht übertreiben! Wir gehen hin, hauen die paar Menschlinge um und besetzen die Halle. Zaydan wird mit seinen Männern noch vor Sonnenaufgang kommen und dann teilen wir die Beute auf und verschwinden wieder«, erklärte der Orkanführer.

Grimzhag hatte sich für diesen Raubüberfall besonders gut eingekleidet und war jetzt sichtlich enttäuscht. Und auch ein wenig misstrauisch, denn von einer großen Anzahl Menschensoldaten war nirgendwo etwas zu sehen.

Er trug einen Helm mit einem breiten Wangenschutz auf dem Kopf, ein leicht angerostetes Kettenhemd und ein Rundschild aus Holz, das er von seinem verstorbenen Bruder Morgrakk geerbt hatte. Neben ihm trottete Zugrakk leise schnaufend durch die Nacht und klappte sein Visier herunter, als sie sich dem Warendepot näherten.

»Er hat einen viel schöneren Helm als ich«, dachte sich Grimzhag und betrachtete seinen Freund mit einem gewissen Neid. Dann blickte er wieder nach vorn auf das dunkle Gebäude, einen klobigen Kasten aus Lehmziegeln, der immer deutlicher zu erkennen war.

Bald hatte sich die Orkhorde der Lagerhalle so weit genähert, dass sie von einigen Soldaten bemerkt wurde. Einer der Menschen fing lauthals an zu schreien.

Es kamen noch mehr Wachen hinzu, die sich nun vor der breiten Eingangstür der Lagerhalle versammelten. Zwei der Menschen hatten Fackeln in ihren Händen und hoben sie in die Luft, um besser sehen zu können.

»Wer ist da?«

»Macht mal ein paar Schießübungen! Vielleicht trefft ihr ja ausnahmsweise mal was!«, rief Morruk einer Gruppe von Goblins zu und diese lieferten den Menschen einen kurzen Augenblick später die passende Antwort.

»Gebt euch zu erkennen!«, brüllte jemand in der für Grimzhag komisch klingenden Sprache der Manchinen.

Sekunden später kam eine Wolke von Pfeilen vom Himmel herab und einige der Wachsoldaten brachen schreiend zusammen.

Die Orks liefen lässig vorwärts und Morruk lobte die Goblinschützen. »Das war nicht übel, ihr Snaggesichter!«

Diejenigen Wachen, die noch nicht von den Pfeilen getroffen worden waren, kreischten jetzt wild durcheinander und sahen schließlich eine große Gruppe grünhäutiger Gestalten aus dem Halbdunkel hervorkommen. Für einen Moment herrschte entsetztes Schweigen unter den Menschen.

»Begrüßt man so Gäste, die von weit hergekommen sind?«, schallte Morruks Brüllstimme durch die Nacht. Die kleine Schar manchinischer Wachsoldaten war noch immer sprachlos.

»Na, los! Macht die Menschlinge nieder und dann nichts wie rein in die Halle!«, schrie Margukk und sofort flogen einige Speere in Richtung der verdutzten Wächter, die nicht einmal mehr Zeit fanden zu fliehen. Keiner von ihnen konnte entkommen und die Grünhäute zogen ihre Leichen aus dem Eingangsbereich des Gebäudes.

»Brecht das Tor auf!«, grunzte Morruk und seine Krieger machten sich mit ihren Äxten an die Arbeit.

»Wir sollten uns auf Raubüberfälle spezialisieren«, meinte Grimzhag und entblößte die Reißzähne zu einem feisten Grinsen.

»Ich glaub's auch, Kumpel. Das war ja ein regelrechter Spaziergang«, sagte Zugrakk zuversichtlich und sah den anderen Orks zu, wie sie das Hallentor

zerlegten. Irgendwann brach es mit einem lauten Rumpeln in sich zusammen und der Kriegertrupp strömte in das Gebäude.

»Goblins! Fackeln!«, rief Morruk und die kleineren Grünhäute gehorchten. Kurz darauf war die Lagerhalle einigermaßen beleuchtet.

Grimzhag eilte zu einem Berg von Holzkisten und riss eine davon auf. Darin befanden sich zusammengefaltete Kleidungsstücke aus rotem Stoff. Es war ein sehr weiches Material, vermutlich Seide, aus dem die Kleider der reichen Menschlinge waren, dachte sich der Ork.

Überall rumorte und krachte es, als Morruks Krieger die gesamte Halle nach und nach durchwühlten, Kisten aufbrachen und Leinensäcke zerschnitten.

»Ich kann kein Rauchfleisch riechen, wenn ich ehrlich bin«, knurrte Zugrakk leise und hielt seine feine Nase in den Wind.

»Angeblich sollen hier Berge davon rumliegen, wie dieser Zaydan gesagt hat. Ich rieche aber auch nichts«, sagte Grimzhag misstrauisch.

»Überall nur dieser verfluchte Stoff!«, fauchte ein Goblin hinter den beiden Freunden und zertrat wütend eine Holzkiste.

»Hat einer von euch schon Gold oder Fleisch entdeckt? Ich habe Hunger!«, schimpfte ein anderer Ork.

»Nein! Nichts! Aber jede Menge Menschlingskleider!«, schallte es durch das Halbdunkel am anderen Ende des Warendepots.

Um die Orks herum türmten sich unzählige Kisten voller feiner Stoffe und Berge teurer Teppiche auf, doch damit konnten die Grünhäute nicht viel anfangen.

»Uuuh! Ich bin eine feine Menschlingscramogg!«, piepte ein Ork neben dem langsam erbosten Morruk und zog sich dabei ein lilafarbenes Kleid mit türkisgrünen Streifen über seine Rüstung.

Der Orkhäuptling stand kurz vor einem Lachanfall, doch dann fiel ihm wieder ein, dass er eigentlich wütend war und er verpasste dem Ork einen kräftigen Tritt.

»Kein Fleisch und kein Gold also?«, brüllte er und stampfte auf.

»Der Händler hat uns angelogen!«, murmelte Grimzhag und ging mit Zugrakk zu seinem Vater herüber. Sein älterer Bruder Margukk, der vorher noch so sehr von dem Menschenkaufmann geschwärmt hatte, hielt sich inzwischen mit Kommentaren zurück.

Es dauerte noch eine Weile, bis die fluchenden Orks wieder abzogen, nachdem sie nichts für eine Grünhaut Brauchbares gefunden hatten. Morruk brodelte vor Zorn und seine Krieger wussten, dass es jetzt gesünder war, seinen finsteren Blicken auszuweichen.

Als die Orkhorde wieder aus dem Gebäude herausgekommen war und durch die dunkle Steppe davon marschieren wollte, hörte man plötzlich das Getrappel zahlreicher Pferdehufe. Es kam schnell näher und ehe sich die Orks versahen, waren sie schon von einer großen Schar berittener Menschen umringt.

Grimzhag konnte nur die Umrisse der Reiter erkennen und rannte vor Aufregung pfeifend zu seinem Vater, der vor Verwunderung keinen Laut mehr über die Lippen brachte. Für einen kurzen Moment murmelten die Grünhäute verstört durcheinander, dann kamen die Reiter noch näher.

»Was hat das zu bedeuten?«, brüllte Zugrakk, doch Grimzhag kam nicht mehr dazu, ihm eine Antwort zu geben. Im gleichen Moment hagelte eine Wolke aus Pfeilen auf die ungeschützt in der Steppe stehenden Orks und Goblins nieder und die ersten von ihnen brachen schreiend und jaulend zusammen. Grimzhag musste entsetzt mit ansehen, wie sein Vater gleich zwei Pfeile in den Hals geschossen bekam und laut aufbrüllte.

Panisch stoben die Grünhäute auseinander und ein jeder von ihnen versuchte, den Reitern irgendwie zu entkommen. Pfeile und Wurfspieße bohrten sich in die Rücken der Flüchtenden, während immer mehr Geschosse vom schwarzen Nachthimmel herab regneten.

»Vater!«, schrie Grimzhag und sah den Häuptling der Mazauk, gespickt mit zahlreichen Pfeilen, zusammenbrechen.

Um den jungen Ork herum lagen bereits viele seiner toten Kameraden. Verzweifelt hielt er sich sein Schild vor das Gesicht und drückte seinen Freund Zugrakk zu Boden. Ein Pfeil jagte nur knapp an seinem Kopf vorbei und traf die Brust eines anderes Orks, der laut quiekend nach hinten taumelte und dann auf dem Rücken liegen blieb.

»Wir können hier nicht mehr weg! Diese Steppenwürmer haben uns vollkommen eingekreist und wir kommen auch nicht an sie heran«, zischte Grimzhag in Zugrakks Ohr.

»Wenn wir nur unsere Gnoggs hätten!«, jammerte dieser.

»Die stehen aber irgendwo dort hinten und können uns jetzt auch nicht helfen. Also runter!«, knurrte der Häuptlingssohn aufgeregt.

Es dauerte nicht mehr lange, dann kamen die Menschen näher und schleuderten ihre Wurfspeere auf die noch lebenden Grünhäute. Wer zu fliehend versuchte, der wurde mit dem Schwert erschlagen oder von den Pferden der Reiter zu Boden getrampelt. Es war ein einziges Gemetzel und die Orkhorde konnte nur wenig gegen die wendigen, berittenen Angreifer ausrichten.

»Wir stellen uns tot!«, flüsterte Grimzhag und ließ sich hinter einem älteren Orkkrieger, der gerade von mehreren Pfeilen durchbohrt worden war, zu Boden fallen. Zugrakk tat es ihm gleich und die beiden Freunde hofften, dass sie diese Nacht überlebten.

Die Verzweifelten der Steppe

Zufrieden grinsend schlenderte Zaydan Shargut aus der Lagerhalle heraus und ging zu dem Anführer der Menschenreiter, der von seinem Pferd gestiegen war und den Händler erwartungsvoll ansah.

»Ihr habt hervorragende Arbeit geleistet!«, lobte der Kaufmann die berittenen Bogenschützen, die große Fellmützen auf den Köpfen und Lederrüstungen oder lange, braune Mäntel trugen.

Hämisch grinsend deutete der Reiter auf die vielen toten Orks und Goblins, welche mit Pfeilen gespickt rund um die Lagerhalle in der Steppe lagen.

»Die sind alle tot! Keiner ist uns entkommen!«, bemerkte er dann mit einem gewissen Stolz.

»Das hoffe ich, denn Zeugen können wir hier keine gebrauchen. Andererseits sind es eh nur ein paar dumme Grünhäute, die niemand vermissen wird. Die haben wohl gedacht, dass sie hier unten den großen Reibach machen würden«, antwortete Zaydan höhnisch.

»Wenn Orks denken, dann geht das immer in die Hose. Es war uns eine Freude, diesen Abschaum umzubringen. Damit haben wir der Welt nur einen Dienst erwiesen.« Der Bogenschütze lachte.

Kurz nachdem die Reiter die Grünhäute überfallen hatten, war Zaydan schon mit seinen Männern aufgetaucht. Jetzt unterhielt sich der schwarzhaarige Händler angeregt mit seinen berittenen Artgenossen, welche offenbar Angehörige eines Nomadenstammes waren, der nahe der großen Mauer lebte. Grimzhag konnte die Sprache der Menschen von Manchin zwar nicht verstehen, von einigen Wörtern abgesehen, doch das war auch nicht nötig. Zaydan Sharguts bellendes Lachen, das immer wieder erschallte, während seine Männer die Waren aus der Lagerhalle herausschleppten, war für den jungen Ork aufschlussreich genug.

Grimzhag wagte es kaum, den Kopf anzuheben und die Menschen zu beobachten. Er konnte zudem kaum etwas von ihrem seltsamen Gerede verstehen, doch allein Zaydans listiges Grinsen sprach Bände. Der Händler hatte den Überfall der berittenen Bogenschützen von Anfang an geplant und die Mazaukorks waren ihm wie ein Haufen dämlicher Snags in die Falle gelaufen. Neben Grimzhag lag Zugrakk, der den Häuptlingssohn immer wieder verängstigt anstarrte. Sein Gesichtsausdruck verriet, dass er es offenbar noch immer nicht richtig glauben konnte, was hier geschehen war.

»Wenn ich weitere Aufträge in dieser Richtung habe, dann lasse ich es euch wissen«, sagte Zaydan und überreichte den Reitern eine große Holzkiste.

Einige der Bogenschützen sprangen daraufhin von ihren Pferden und vergewisserten sich, dass der Händler sie auch gemäß der Absprache entlohnt hatte.

»Das ist ein fetter Batzen Silber!«, stieß ihr Anführer aus und rieb sich die Hände.

Kurz darauf zogen die berittenen Bogenschützen ab und Zaydan sah ihnen zufrieden nach. Dann ging er zurück in die Lagerhalle und trieb seine Männer an, die Waren schneller auf eine Reihe von Planwagen zu verladen.

»Der alte Xabbes wird Augen machen, wenn er sein Depot ausgeräumt vorfindet«, hörte man jemanden aus der Halle rufen. Es folgte ein hämisches Gelächter aus vielen Kehlen.

Grimzhag sah den Menschen noch eine Weile zu, bis sie ihre Wagen mit Kisten und Säcken vollgestopft hatten. Am liebsten wäre er auf sie zugestürzt, um sie alle

mit dem Schwert zu erschlagen. Doch das wäre keine gute Idee, wie ihm rasch bewusst wurde.

Irgendwann war das Warendepot vollkommen leergeräumt und die Wagenkolonne zog ab. Zaydan Shargut, der in ein prunkvolles, kaminrotes Seidengewand gekleidet war, hörte man noch einmal laut auflachen, während seine Diener etwas riefen, was sich für Grimzhag nur wie Hohn und Spott anhörte. Dann war es wieder still und nur noch das leise Säuseln des Windes war zu hören, das in den Weiten der Steppe verklang.

Grimzhag blinzelte, sah zu Zugrakk herüber und wartete, bis Zaydan und seine Leute mit den geraubten Waren abgezogen waren. Die berittenen Menschen, welche die Orkhorde aus dem Hinterhalt überfallen und vollständig niedergemacht hatten, waren längst wieder verschwunden, nachdem ihnen der hinterlistige Händler ihre Belohnung ausgezahlt hatte.

Schnaufend richtete sich Grimzhag auf und half auch seinem Freund auf die Beine. Die beiden hatten sich seit Stunden nicht bewegt.

»Wir müssen nach unseren Gnoggs sehen. Vielleicht leben sie ja noch. Dann kommen wir hier endlich weg«, zischte Zugrakk nervös.

Grimzhag sagte nichts darauf, stieß seinen Freund zur Seite und lief zu seinem Vater Morruk herüber, der in einer Blutlache, mit zwei Pfeilen im Hals und einem im Rücken, auf dem Boden lag.

»Morruk! Morruk!«, jammerte der junge Ork und rüttelte an dem kräftigen Krieger, der sich nicht mehr rührte.

»Wir müssen hier verschwinden!«, ermahnte ihn Zugrakk laut schnaufend und pfeifend. Dabei sah er sich ständig um.

»Wo ist mein Bruder?«, fiepte Grimzhag und suchte die Umgebung nach Margukk ab. Es dauerte nicht lange, bis er ihn fand. Ein Pfeil steckte in Margukks rechtem Oberschenkel und sein Schädel war von einem Schwert gespalten worden.

Der jungen Krieger wimmerte leise vor sich hin und heulte dann laut vor Trauer und Wut auf. So etwas kam bei Orks recht selten vor, aber wenn, dann waren derartige Gefühlsausbrüche heftig. Zugrakk verpasste ihm einen Stoß.

»Sie sind alle tot! Wir haben jetzt keine Zeit zu trauern, Grimzhag. Weg von hier, raus aus diesem verfluchten Menschlingsgebiet, sonst gehen wir auch noch drauf!«

»Snagmeute! Sandwühlerbrut!«, jaulte Grimzhag und strich seinem Vater Morruk ein letztes Mal über den Kopf, bevor er mit Zugrakk das Weite suchte.

Bald darauf kamen sie zu ihren Gnoggs, welche die Menschen nicht gefunden hatten. Der Kriegertrupp hatte sie vor dem Raubzug in sicherer Entfernung hinter einigen hohen Büschen und Felsen abgestellt. Die beiden jungen Orks banden zwei der Tiere los und ritten so schnell wie möglich nach Norden. Nur weg von diesen verfluchten Menschlingen und zurück zum Lager des Mazaukstammes, der in der letzten Nacht den größten Teil seiner Krieger verloren hatte.

Grimzhag und Zugrakk verschwanden wieder in den endlosen Weiten der Steppe nördlich der großen Karawanenstraße. Während der langen, mühseligen Reise in den Norden ging Grimzhag das hämische Lachen des Menschenhändlers nicht mehr aus dem Kopf. Es verfolgte ihn unerbittlich, sogar in seinen Träumen.

Halb verhungert und abgehetzt erreichten der Häuptlingssohn und sein bester Freund ihr heimatliches Stück Steppe. Sie waren die einzigen Krieger, die den gemeinen Hinterhalt der Menschenreiter überlebt hatten. Mit Entsetzen vernahmen die anderen Orks und Goblins, dass nicht nur Häuptling Morruk, sondern auch die meisten anderen Krieger des Stammes im Süden getötet worden waren. Das konnte das Ende der Mazauk bedeuten. Wie sollten sie die größeren und mächtigeren Stämme noch davon abhalten, sie zu vertreiben oder gar zu vernichten?

Der leichtfertige Umgang mit den betrügerischen Menschlingen hatte die Mazauk an den Rand des Untergangs gebracht, meinte Soork, der nun ständig daran erinnerte, dass er von Anfang an dagegen gewesen war, mit Zaydan dem Händler zusammenzuarbeiten.

Nachdem die Cramogg herüber ins Lager der Krieger gekommen waren und drei Tage lang um den toten Häuptling und die gefallenen Orks gefiept und gejammert hatten, so wie es orkische Tradition war, rief Soork der Schamane die noch kampffähigen Krieger des Stammes zu einer Versammlung in Morruks Zelt zusammen.

»Wir müssen zuerst einmal unseren jungen Freund Grimzhag beglückwünschen«, sagte Soork mit sarkastischem Unterton und sah den Sohn des gefallenen Häuptlings an. »Er wird uns jetzt anführen müssen!«

»Ja, großartig!«, knurrte der frischgebackene Häuptling der Mazauk und verzog keine Miene.

Die anderen Orks sagten nichts und starrten lediglich betreten ins glimmende Lagerfeuer in der Mitte des Zeltes.

»Wir hätten niemals mit den verfluchten Menschlingen verkehren sollen. Aber auch ich habe mich täuschen lassen und Morruk und Margukk nicht ausreichend gewarnt. Dieser elende Händler hat uns mit seinem Gold und den ganzen Versprechungen geblendet«, brummte Soork.

»Und was sollen wir jetzt tun?«, grollte Grimzhag. »Sollen wir den Cramogg Waffen in die Hände drücken? Uns bleiben kaum noch 50 Krieger und ein paar lausige Goblins. Damit sind wir so gut wie erledigt.«

Der Schamane schwieg, doch einer der älteren Orks meldete sich zu Wort. »Vielleicht sollten wir noch weiter in den Norden ziehen. Dort, wo das Eis beginnt, gibt es kaum noch andere Stämme.«

»Noch weiter nach Norden? Um dort zu verhungern?«, rief eine schlaksige Grünhaut dazwischen.

»Unsinn! Dort gibt es nichts außer kaltem Land. Wir werden dort keinen weiteren Winter mehr überstehen. Wo das Eis beginnt, gibt es nicht einmal ausreichend Wild, das wir jagen können«, knurrte Grimzhag verzweifelt und schnaufte ratlos vor sich hin.

»Aber wenn wir hier bleiben, werden bald die Wargu oder einer der anderen Stämme vor unseren Zelten stehen. Sie werden uns hier nicht länger wohnen lassen, wenn wir uns nicht mehr ausreichend wehren können. Mit 50 Kriegern kommen wir einfach nicht weit und sind unseren Nachbarstämmen schutzlos ausgeliefert«, bemerkte Soork.

»Wir können uns noch immer wehren! Ein paar Orks sind noch da, um notfalls zur Waffe zu greifen!«, brüllte einer der älteren Krieger trotzig.

Grimzhag verdrehte die Augen. »Lächerlich! Eine kleine Schar ausgehungerter Kämpfer wird keinen unserer Nachbarstämme beeindrucken. Wenn die Wargu

erfahren, was uns im Süden widerfahren ist, dann werden sie uns einen Besuch abstatten und uns die Hälse durchschneiden.«

»Also fliehen wir doch nach Norden, oder was?«, fragte Zugrakk und knurrte gereizt.

»Nein, wir bleiben hier und erschlagen jeden, der uns aus unserem Gebiet vertreiben will. Alles andere wäre feige und unehrenhaft!«, schnaubte einer der Älteren.

»Ein toller Plan, Ramgull. Ich bin begeistert!«, stöhnte Soork.

»Grimzhag soll die Entscheidung treffen. Er ist jetzt unser Häuptling«, meinte der vernarbte Orkkrieger, der schon viele Kämpfe mitgemacht hatte.

»Seinen Verstand zu gebrauchen hat nichts mit Unehrenhaftigkeit zu tun, Krieger! Wenn wir hier bleiben, sind wir für alle unsere Feinde eine zu leichte Beute. Weiter im Norden werden wir hungern und noch weniger zu essen finden. Aber man wird wenigstens nicht über uns herfallen und uns töten. Wie auch immer, wir ziehen nach Norden an die Grenze zur großen Eiswüste«, erklärte Grimzhag.

»Wir verkriechen uns also wie ein Haufen kleiner Snags?«, schimpften einige der Grünhäute.

»Ja, wir ziehen uns zurück und überleben. Das hoffe ich jedenfalls. Aber irgendwann kommen wir wieder. Das gelobe ich vor den Göttern!«, brummte der junge Häuptling leise und schloss seine Klaue zur Faust.

Soork, der Geistesbegabte, zeigte seine gelblichen Zähne und stieß ein krächzendes Lachen aus. Dann knurrte er: »Der Sohn Morruks hat mehr Verstand, als der größte Teil von euch tapferen Kämpfern. Tut einfach, was er sagt. Dann lebt ihr länger!«

Bevor die letzten Mitglieder des Stammes der Mazauk ihren Zug nach Norden antraten, besuchte Grimzhag noch das Lager der Cramogg und suchte diejenige von ihnen auf, die ihn auf diese Welt gebracht hatte. Der junge Ork hatte zu ihr seit zwölf Sonnenzyklen kaum noch Kontakt gehabt. So lange lebte er schon unter den Kriegern des Stammes. Doch die Cramogg störte das nicht und sie ließ es zu, dass sich Grimzhag neben sie setzte und fast einen ganzen Tag lang um Vater und Bruder trauerte. Stundenlang fiepte Grimzhag leise vor sich hin, während die

Cramogg ihn zu trösten versuchte. Er dachte an seinen Vater, der immer gut zu ihm gewesen war. Selten, höchstens einmal die Woche, hatte Morruk ihn ein wenig verprügelt, wenn er ungehorsam gewesen war. Aber er hatte seinem jüngsten Sohn nur in ganz wenigen Fällen eine Kopfnuss verpasst oder nachgetreten, wenn er schon auf dem Boden gelegen hatte.

Morruk war ein großer Häuptling und ein guter Vater gewesen. Daran gab es keinen Zweifel. Ein Ork, dem eine offene und fortschrittliche Erziehung sehr am Herzen gelegen hatte und der Grimzhag manchmal liebevoll in den Arm genommen und mit seiner großen Klaue getätschelt hatte.

Und selbst um Margukk trauerte der junge Krieger, obwohl er zu seinem Bruder nie ein wirklich gutes Verhältnis gehabt hatte. Oft hatte ihn der aufbrausende Ork mit seiner ständigen Prahlerei und seiner übergroßen Profilierungssucht genervt. Dennoch fehlte er Grimzhag in diesen schweren Stunden und er dachte an die wenigen Momente, in denen er sich mit Margukk gut verstanden hatte, melancholisch zurück. Manchmal hatten sie gemeinsam Ruumphs gejagt oder waren durch das Lager gelaufen, um ein paar Goblins zu verprügeln. Ja, eigentlich war Margukk gar nicht so verkehrt gewesen und im Grunde hatte er doch zwei gute Herzen gehabt. Grimzhag musste erneut fiepen, als ihm die Bilder seines Vaters und seines Bruders durch den Kopf gingen. Jetzt waren die beiden im Wirbel der Seelen und mussten wohl lange darauf warten, bis ihnen die Götter einen neuen Körper schenkten.

Morruk und Margukk waren nicht mehr da, weil sie den elenden Menschlingen vertraut hatten. Ihre dumme Gutgläubigkeit und die Gier nach leichter Beute hatten die Orks in den Untergang geführt. Nie wieder, so schwor sich Grimzhag, wollte er den Worten eines Menschlings Glauben schenken. Es waren falsche Kreaturen, listige und hinterhältige Gestalten, die keine Ehre kannten und ohne zu zögern ihr Wort brachen.

»Wenn ein Menschling fragt, dann antworte ihm stets mit der Klinge!«, lautete eine alte Orkweisheit. Sie fiel Grimzhag in diesen Stunden wieder ein und er gelobte, sie für den Rest seines Lebens zu berücksichtigen.

Irgendwann verließ er das Lager der Cramogg wieder, denn ein Besuch bei den andersgeschlechtlichen Grünhäuten war außerhalb der Paarungszeit bei den

meisten seiner Mitorks nicht gerne gesehen. Aber da er um den Häuptling des Stammes trauerte, drückten die anderen diesmal ein Auge zu. Dennoch durfte er sich nicht zu lange bei den Cramogg aufhalten, sonst gab es nur Gerede. Und als neuer Häuptling des kläglichen Restes, der vom Stamm der Mazauk übriggeblieben war, hatte er immerhin einen Ruf zu verlieren.

Als die Sonne am nächsten Tag wieder über der Steppe aufging, begannen die Mazauk mit ihrem beschwerlichen, langen Marsch nach Norden. Sie zogen schweigend durch die kargen Weiten und hofften, dass sie nicht plötzlich von einem ihrer Nachbarstämme überfallen wurden. Vorne marschierten die Krieger und in einigem Abstand folgten die Cramogg, ganz so, wie es schon immer gewesen war.

Die meisten Gnoggs des Stammes waren bei dem missglückten Raubüberfall auf die Lagerhalle der Menschen zurückgelassen worden und nur noch wenige der bulligen Reittiere waren Grimzhags kleiner Horde geblieben. So musste der größte Teil der Krieger zu Fuß gehen. Aber eine Alternative gab es nicht. Den Mazauk blieb nichts anderes übrig, als sich in der kargsten aller Einöden, dem Land vor der großen Wüste aus Eis, zu verkriechen und Grimzhag hoffte, dass sie dort nicht alle verhungern würden. Irgendwann war der schweigende Treck in der gähnenden Leere der kalten Nordsteppe verschwunden.

Grimzhag, Soork und Zugrakk waren auf ihren Gnoggs bis an den Rand der Eiswüste geritten. Seit dem Marsch der Mazauk nach Norden waren vier Sonnenzyklen vergangen. Doch die meisten der Grünhäute des winzigen Stammes lebten immer noch, obwohl harte und leidvolle Zeiten hinter ihnen lagen. Hunger und Mangel hatten sie gequält und die gnadenlosen Winter, hier im unwirtlichen Norden, hatten viele Opfer gefordert. Jene, die noch am Leben geblieben waren, hatten sich in verbitterte und zornige Gestalten verwandelt, die von nichts mehr träumten, als eines Tages wieder an einen freundlicheren Ort ziehen zu können.

Grimzhag war nun fast 23 Sonnenzyklen alt, genau wie Zugrakk. Er hatte sich äußerlich stark verändert. Nur wenig erinnerte noch an den Jungork, der damals seinen Stamm in die äußersten Steppen des Nordens geführt hatte.

Der Häuptlingssohn hatte an Größe zugelegt, seitdem er offiziell zum Anführer des Mazaukstammes geworden war, denn ranghohe Orks wuchsen schneller als ihre rangniederen Artgenossen. Seine Arme waren nun sehniger und muskulöser, seine Brust kräftiger und breiter. Grimzhags Haut war zudem etwas dunkler geworden und hatte nun eine tiefe graugrüne Farbe. Wilde Augen blickten unter der wuchtigen Stirn des Kriegers hervor und auch das Maul mit den verwegen aussehenden Reißzähnen war größer geworden. Wenn Grimzhag jetzt sprach, dann klang seine Stimme rauer und kehliger als noch vor ein paar Sonnenzyklen. Aus dem jungen Sohn eines Häuptlings war selbst ein junger Häuptling geworden, der Entschlossenheit und Stärke ausstrahlen konnte, wenn es notwendig war.

Die meisten der anderen Orks schienen ihn zu respektieren und auch zu mögen, obwohl Grimzhag eine Vielzahl von Meinungsverschiedenheiten innerhalb des Stammes mehr mit seinem Verstand und nicht mit der Faust klärte. Anfangs hatten ihn einige der älteren Orks dafür verlacht und ihn hinter seinem Rücken verächtlich als »Snagkönig« bezeichnet, doch mittlerweile akzeptierten sie die Tatsache, dass Grimzhag nicht nur prügelnd durch das Lager zog, sondern auch seinen Geist benutzte, um zu führen.

Nichtsdestotrotz war auch dem jungen Häuptling gelegentlich nichts anderes übrig geblieben, als dem einen oder anderen Ork doch einmal etwas auf den Kopf zu hauen, denn manche Grünhäute verstanden einfach keine andere Sprache. Aber Grimzhag konnte mittlerweile auch mit dem Schwert umgehen und seine Wutanfälle, so selten sie auch ausbrachen, hatten seine Krieger schon mehr als einmal kleinlaut werden lassen. Die Grünhäute waren eben von Natur aus kriegerisch und gewalttätig und Grimzhag bildete da keine Ausnahme. Allerdings hatte er die Fähigkeit abzuschätzen, wann man Gewalt anwenden musste und wann man besser mit dem Geist arbeitete. Ein Talent, das der Großteil seiner Artgenossen nicht besaß.

Soork deutete auf die Eiswüste in der Ferne und bemerkte: »Dort irgendwo soll es liegen!«

»Wovon sprichst du, Schamane?«, knurrte Grimzhag.

»Das Schiff der Götter!«, antwortete Soork.

»Welches Schiff?«, wunderte sich Zugrakk.

Der Geistesbegabte brummte verärgert. »Habt ihr beiden Holzköpfe denn schon wieder alles vergessen, was euch der alte Soork erzählt hat?«

Der runzlige Geistesbegabte war der Einzige unter den Mazaukorks – von Zugrakk abgesehen – der so etwas zu Grimzhag sagen durfte. Dieser schnaufte verdutzt.

»Das fliegende Schiff der Götter aus der alten Sage, oder was?«

»Ja, richtig! Das hast du dir offenbar doch gemerkt, junger Brüller!«, meinte der Schamane. »Irgendwo in der weiten Wüste aus Eis und Schnee soll es liegen. Das fliegende Schiff, mit dem die Völker Antariksas vor Tausenden von Sonnenzyklen vom Himmel auf die Erde kamen. Und wir Orks sind jene gewesen, die das Schiff gesteuert haben. Die anderen, die Menschlinge, Elben und Khuz, waren unsere Gefangenen, denn die Götter wollten, dass sie uns dienen und wir über sie herrschen«, erklärte Soork und schien von der alten Legende fasziniert zu sein.

Zugrakk, der in einem dicken Warnoxfellmantel steckte, starrte zum Horizont und stieß einen Würgelaut aus. Offenbar stimmte er dem Schamanen nicht zu.

»Dort draußen im Eis soll ein fliegendes Schiff liegen? Was für ein Unsinn!«, knurrte er.

»So wird es seit unzähligen Generationen von Ork zu Ork überliefert«, rechtfertigte sich Soork.

»Dann kannst du ja durch die Schneewüste stapfen und das fliegende Schiff suchen, Schamane. Viel Spaß!«, höhnte Grimzhag.

Soork wandte sich dem Häuptling zu und antwortete mit ernster Miene: »Auch wenn du es nicht glaubst, ich kenne einen Schamanen, der vor vielen Sonnenzyklen tatsächlich im Eis nach dem heiligen Schiff gesucht hat.«

»Was für ein Snaghirn!«, grunzte Zugrakk und würgte verständnislos.

»Und? Hat er es gefunden?«, brummte Grimzhag.

Der Schamane mit der runzligen Stirn und den wenigen Zähnen grinste. »Es war ein alter Ork namens Rompur. Vor langer Zeit ist er schon gestorben. Er war der größte Denker des Rugar-Stammes, die weiter westlich von hier nahe der Bogrumsenke leben. Ich habe ihn als Jungork einmal getroffen.«

»Hat er das Schiff denn gefunden? Ja oder nein, Soork?«, wollte Grimzhag wissen.

»Er behauptet, dass er es gefunden hat. Es war angeblich so groß wie ein Berg und aus schwarzem Stahl. Das Eis hatte es jedoch schon fast gänzlich verschlungen und nur noch seine Spitze ragte aus dem Schnee heraus. Rompur hat mir damals tatsächlich versichert, dass er durch ein Loch ins Innere des fliegenden Schiffes geklettert ist und dort seltsame Dinge gesehen hat«, erklärte Soork.

»Was denn für Dinge?«, hakte der Häuptling nach.

»Dinge, die man nicht beschreiben kann. Er war auch nur ganz kurz in dem Schiff, dann hat ihn die Angst übermannt und er floh aus der Eiswüste zurück zu seinem Stamm. Noch heute sagen die Rugar-Orks, dass er bei seiner Reise in den hohen Norden wohl den Verstand verloren hat«, sagte Soork.

»Das glaube ich auch!«, meinte Zugrakk und entblößte die Fangzähne zu einem Lächeln. »Der Kerl hat auf jeden Fall den Verstand verloren. Wer sollte denn ein fliegendes Schiff gebaut haben?«

»Die Götter! Wer sonst!«, knurrte der Schamane empört.

»Vielleicht sollten uns die Götter endlich helfen. Das wäre eine gute Idee. Trotzdem finde ich diese alte Sage faszinierend, auch wenn ich der Geschichte von diesem Rompur keinen Glauben schenke«, sagte Grimzhag und machte sich wieder auf den Weg zu seinem Gnogg.

»Hier an der Grenze zum Meer aus Schnee verliert man schnell den Verstand«, rief er seinen beiden Begleitern zu. »Wir sollten besser nicht zu lange hier bleiben!«

Bis zum nächsten Herbst blieben die Mazaukorks noch in dem unwirtlichen und trostlosen Gebiet an der Grenze zur Eiswüste, die sich laut Soork bis ans Ende der Welt erstreckte. Dann fasste Grimzhag den verwegenen Entschluss, seinen kleinen Stamm wieder nach Süden zurückzuführen, denn einen weiteren, harten Winter wollte er hier nicht mehr erdulden müssen. Vier mal hatten die Mazauk der unerträglichen Kälte des hohen Nordens und dem ständigen Hunger getrotzt. Ein fünftes Mal wollten sie das nicht mehr tun. Jetzt war es genug!

Grimzhag fühlte sich noch immer gedemütigt und seinen Kriegern erging es nicht anders. Wie eine Horde zerlumpter Snags hatten sie in der Einöde gehaust und sich von Wurzeln und den wenigen Tieren, die hier oben im Norden lebten, ernährt. Wenn es in den tiefen, grausigen Wintern nichts mehr zu essen gegeben

hatte, dann hatten sich bisweilen auch einige Goblins opfern müssen, um die anderen vor dem Hungertod zu bewahren. Doch nun reichte es endgültig! Es war endlich Zeit, wieder in die alte Heimat zurückzukehren, wo das Überleben ohnehin schon schwer genug war.

Inzwischen hatte Grimzhag an die 100 Orkkrieger und knapp 50 Goblins unter seiner Führung vereint. Einige Jungorks waren in den letzten vier Sonnenzyklen zu den Kämpfern hinzugekommen. Das war zwar ein kleiner, lächerlicher Haufen, doch es war besser als nichts. Der junge Orkhäuptling hatte sich in der Zwischenzeit fast täglich damit beschäftigt, die Kunst des Kämpfens zu erlernen. Mittlerweile konnte er den Speer geschickt schwingen, das Schwert meisterhaft führen und beherrschte das Bogenschießen bereits wie einer der alten Krieger. Zugrakk und er ritten viel auf ihren Gnoggs umher und übten das Kämpfen auf diesen wilden, schnaubenden Reittieren so oft sie nur konnten.

Zaydan den Händler hatte Grimzhag allerdings nicht vergessen. Im Gegenteil, er dachte noch immer jeden Tag an ihn. In seinem Hinterkopf brannte nach wie vor die Sehnsucht nach Rache an dem betrügerischen Menschling, der seinen Vater, seinen Bruder und so viele andere Krieger des Stammes in den Tod getrieben hatte. Oft verfiel der junge Brüller in finstere Grübelei und starrte schweigend ins Leere. Dann fletschte er die Zähne, knurrte leise vor sich hin und ballte die Faust in der Tasche.

Auch wenn es zunächst lediglich darum ging, seinen Stamm wieder in das alte Siedlungsgebiet im Süden zurückzuführen und dessen nacktes Überleben zu sichern, so loderte tief in Grimzhags Inneren die Gier nach Vergeltung. Irgendwann, so sagte er sich immer wieder, würde Zaydan den Tod durch seine Klinge finden. Das war er Vater und Bruder schuldig.

Zwar waren die Orks nur noch ein schwaches, zerstrittenes und verachtetes Volk, welches seit Jahrhunderten von den anderen Völkern Antariksas nicht mehr als echte Gefahr angesehen wurde, doch nahm sich Grimzhag fest vor, blutige Rache an Zaydan zu üben. Dieser gemeine Lügner hatte das ganze Leid seines Stammes zu verantworten. Er und im Grunde seine gesamte Art, die Menschlinge.

Aber diese waren in den letzten Zeitaltern viel zu mächtig geworden, um sie noch ernsthaft herausfordern zu können. Sie verhöhnten die Grünhäute und stellten sie in ihren Liedern als ein lächerlich gewordenes Volk von Snags dar.

»Niemand achtet uns mehr seit dem großen Krieg im Westen. Seitdem sind wir in den Augen der anderen nur noch eine dumme Horde von Steppenwürmern. In den alten Zeiten hätte man uns nicht so behandelt, wie es dieser Zaydan getan hat, aber heute lacht man uns nur noch aus und nimmt uns überhaupt nicht mehr ernst«, wetterte Soork gelegentlich und erzählte Grimzhag dann die großen Geschichten der alten Kriegsherren und der mächtigen Ahnen, die einst große Reiche errichtet und denen die Menschenstämme angeblich sogar Tribute gezahlt hatten.

Gerne warf der alte Schamane bei seinen Erzählungen mit Namen um sich, die der junge Häuptling zuvor noch niemals gehört hatte. Große Orkkönige der Vergangenheit, gefürchtete Feldherren und unbezwingbare Reiche der Grünhäute. Was davon alles wahr war und was Soorks Wunschvorstellungen und seiner Phantasie entsprang, konnte Grimzhag nicht beurteilen, denn er wusste nur wenig über die Geschichte Antariksas.

Eines aber war ihm bewusst: Heute waren die Orks nicht viel mehr als ein Haufen einfältiger Hungerleider, die sich untereinander wegen Nichtigkeiten an die Gurgel gingen und bekämpften. Sie stritten sich um ein Stück unfruchtbares Ödland, um eine Wasserstelle oder ein paar Wildtiere. Alte Fehden tobten zwischen den Stämmen, die von Generation zu Generation weitervererbt wurden. Derweil wuchsen die Menschen über sich hinaus, gründeten neue Städte, Reiche und sogar Kolonien, wurden wohlhabend und mächtig und überheblich gegenüber dem zerfallenen Orkvolk.

Aber das konnte weder Grimzhag noch irgendeine andere Grünhaut ändern. Die große Zeit war lange vergangen, dachte sich der junge Häuptling. Nun mussten sie erst einmal in die Steppe zurückkehren und sich dort behaupten.

So zogen die Mazauk durch die Weiten der nördlichen Wildnis und die meisten von ihnen waren in dicke Warnoxfellmäntel eingehüllt, denn obwohl sich der Schnee inzwischen wieder zurückzog, fegte noch immer ein eisiger Wind über das karge Ödland.

Grimzhag und Zugrakk saßen auf ihren Gnoggs und wirkten müde und ausgelaugt, genau wie ihre übrigen Stammesgenossen.

»Ich bin gespannt, was uns in unserer alten Heimat erwartet«, knurrte der Häuptling und stierte auf den graubraunen Boden der Steppe, während sein Reittier ein lustloses Brummen erklingen ließ.

»Was ist los, Dicker? Hast du einen schlechten Tag?«, fragte Grimzhag und tätschelte das Gnogg liebevoll auf seinem breiten, mit dichtem Fell bedeckten Schädel.

Als Antwort erhielt er ein tiefes Grollen und der bullige Berg aus Muskeln und Fell schüttelte sich leicht.

»Er ist sauer. Das merkt man«, sagte Zugrakk.

»Der Dicke ist immer sauer. Er ist ein alter Murrkopp. Alter, dicker Brummelkopp!« Grimzhag kraulte das Gnogg und gab ihm einen Klaps auf den wuchtigen Hintern.

»Bromm!«, machte das Tier.

»Das Gnogg ist genauso sauer wie du, was?«, grunzte Zugrakk.

»Denkst du, dass ich sauer bin?«, kam zurück.

»Ja, allerdings! Das ist nicht zu übersehen. Und ich bin ebenfalls wütend. Aber was soll's. Hauptsache, wir überleben und haben bald wieder eine Heimat, die etwas angenehmer als die äußerste Nordsteppe ist.«

»Angenehm? Das ich nicht lache!« Grimzhag knurrte verächtlich und spuckte auf den Boden. »Die Steppe ist und bleibt ein trostloser Ort, wo sich die Hungerleider gegenseitig wegen Kleinigkeiten erschlagen.«

»So ist das halt und es wird auch immer so bleiben«, gab Zugrakk zurück.

»In der Steppe haust der Abschaum von Antariksa. Und Abschaum wird auch wie Abschaum behandelt. Er ist nichts wert«, zischte der junge Brüller und sein Blick verfinsterte sich.

Sein Freund stöhnte genervt. »Hör mit diesem Selbstmitleid auf, Grimzhag. Sei doch froh, dass wir noch leben und dort oben nicht verhungert sind. Finde dich damit ab, dass es für uns niemals ein anderes Leben geben wird.«

»Abfinden? Womit?«

»Mit einem Leben in der Steppe!«

»Sollen wir uns immer mit allem abfinden, Zugrakk? Soll ich es hinnehmen, dass mein Vater und mein Bruder und fast alle unsere Krieger wegen eines Menschlings gestorben sind? Hä?«

»Ja, das solltest du. Was willst du denn tun? Manchin angreifen?«

»Ich will diesen Zaydan finden und töten. Das bin ich unserem Stamm schuldig!«, grollte der Häuptling.

»Unsinn! Das ist unmöglich! Wir sollten unser Leben leben und zusehen, dass uns die anderen Orkstämme nicht die Hälse durchschneiden. Mehr können wir nicht tun, Grimzhag. Zaydan! Vergiss diesen Steppenwurm endlich!«, meinte Zugrakk.

»Vergessen? Nein! Niemals!«

»Doch! Es ist Margukks Schuld! Er hätte sich nicht mit diesem Kerl einlassen sollen. Im Grunde sind wir alle Schuld, weil wir auf ihn gehört haben …«

»Er hat Margukk sein Wort gegeben und uns dann verraten. Ärgert dich das nicht? Willst du keine Rache für all das, was er uns Mazauk angetan hat?«

»Ja, schon. Aber wir sind nur ein kleiner, mickriger Stamm und haben keine Macht. Also finde dich endlich damit ab. Wir können diesem Zaydan nichts anhaben.«

»Wir sind also nur Orks, wie?« Grimzhag fletschte wütend die Zähne.

»Genau!«, antwortete Zugrakk.

»Wir sind also nur Dreck, der nichts wert ist? Hä?«

»Vergiss es, Grimzhag!«

»Ich werde den Menschlingen zeigen, was wir wert sind. Diesen Zaydan packe ich mir noch und dann reiße ich ihn in Stücke. Das erwarten Morruk und Margukk von mir.«

»Sie erwarten gar nichts mehr, mein Freund. Sie sind tot und verrotten irgendwo dort unten im Süden. Vergiss sie und vergiss diesen Händler. Wir können nichts machen und haben genug damit zu tun, am Leben zu bleiben, Grimzhag.«

Der junge Brüller antwortete nicht mehr und versank wieder in Gedanken. Zugrakk betrachtete ihn und wusste nicht, was er von seinem seltsamen Freund halten sollte. Irgendetwas brütete er unter seiner Schädeldecke aus. Das war unschwer zu erkennen.

Die Rückkehr der Mazauk

Als die Mazaukorks wieder zurück in ihr altes Siedlungsgebiet kamen, stellten sie erleichtert fest, dass sich dort in der Zwischenzeit kein anderer Stamm niedergelassen hatte. Die verfeindeten Wargu befanden sich mittlerweile in einem immer heftiger werdenden Streit mit dem nur aus Goblins bestehenden, aber dafür sehr großen Stamm der Krummag, welcher weiter östlich lebte.

Grimzhag nutzte die Gelegenheit und versprach den Krummag seine Hilfe im Kampf gegen die inzwischen geschwächten Wargu. Daraufhin griff er die verhassten Grünhäute des Nachbarstammes zusammen mit den Goblins in tiefer Nacht an. Alle seine Krieger rief der junge Häuptling für diesen Überfall zusammen und fiel mit seinen Verbündeten, die die Hilfe der Mazaukorks dankbar angenommen hatten, über das Lager der Wargu her.

Diese waren vollkommen unvorbereitet. Sie hatten kaum die Nachricht vernommen, dass die Mazauk wieder in ihre alte Heimat zurückgekehrt waren, als jene schon mit den Krummaggoblins auftauchten und sie ohne Vorwarnung attackierten. Grimzhag hatte dem Häuptling der Krummag, dem Goblin Skarnak dem Listigen, vorgeschlagen, das Lager der Wargu von zwei Seiten aus zu bestürmen und auf jede Art von Kriegsgebrüll zu verzichten, um die Feinde nicht vorzeitig aufzuwecken. Nachdem die Goblins einige Wachen getötet hatten, stürzten sie in Massen in die Zelte der Warguorks und erstachen viele von ihnen noch in ihren Betten.

Grimzhags Horde ging genauso vor, kam von der anderen Seite und schlug jeden verschlafenen Ork nieder, der verwirrt aus seiner Behausung gekrochen kam. Die Wargu hatten gegen diesen gut vorbereiteten Angriff kaum eine Chance und wurden in einem Blutbad, das bis zum Morgengrauen andauerte, ohne Mitleid niedergemetzelt. Grimzhag drang persönlich in das Zelt von Grubnaz, Bahdroks Sohn, ein und erschlug den verdutzten Ork noch auf seinem Schlafplatz.

Da man den Wargugorks aufgrund der alten Feindschaft zwischen den Stämmen nicht vertrauen konnte, wie Grimzhag meinte, und sie ihn auch niemals als ihren Häuptling akzeptiert hätten, hatte er seinen Kriegern befohlen, den gesamten Stamm vollständig zu vernichten.

Nachdem die Mazauk und die Krummaggoblins fast alle Warguorks erschlagen hatten und das Kriegerlager des Feindes schon in Flammen stand, rückten sie weiter bis zu den Cramogg ihrer Rivalen vor, trieben sie zusammen und verschleppten sie.

Im Vorfeld dieses brutalen Überfalls hatte sich Grimzhag mit Skarnak darauf geeinigt, dass die bei den Wargu erbeuteten Cramogg aufgeteilt würden. Die wenigen Goblincramogg des Wargustammes sollten den Krummag gehören und die Orkcramogg sollten von nun an das Eigentum von Grimzhags Horde sein.

Der Plan ging auf und als die Sonne das nächste Mal aufging, waren so gut wie alle Wargukrieger tot und der verfeindete Stamm hatte aufgehört zu existieren. Nur eine kleine Schar Orks hatte im Chaos des nächtlichen Überfalls fliehen können und Grimzhag war äußerst zornig darüber, denn er hatte die Erzfeinde bis auf die letzte Grünhaut auslöschen wollen.

Einen derart rücksichtslosen und gut organisierten Überfall hatten die Nachbarstämme der Mazaukorks seit langem nicht erlebt und die Kunde von der gnadenlosen Vernichtung der Wargu durch Grimzhag und die Krummag verbreitete sich schnell in den umliegenden Steppengebieten. Nächtliche Angriffe wurden von einigen Grünhäuten allerdings als unehrenhaft angesehen und so mancher Ork meinte, dass Grimzhags Vater Morruk immer vorbildlich auf die traditionelle Art gekämpft hätte. Grimzhag jedoch sah das anders, denn er hatte in den letzten Sonnenzyklen eines gelernt: Wer immer nur ehrlich kämpft, kämpft oftmals dumm.

»Dein Vater hat die Konflikte mit den anderen Stämmen stets auf die alte Art ausgefochten. Er hat den gegnerischen Häuptling herausgefordert, seine Krieger auf das Feld geführt und sie dann losgelassen. Wenn sich die beiden Häuptlinge im Getümmel begegnet sind und der eine den anderen erschlagen hat, dann war alles vorbei und die Seite, die ihren Anführer verloren hatte, musste aufgeben«, erklärte Soork und lief neben Grimzhag her.

»Hat er keine Angriffe in der Nacht gemacht?«, wunderte sich der Häuptling.

»Nun, das ist eher unüblich. Man sagt, dass die Menschlinge diese in den Augen vieler Orkkrieger unehrenhafte Strategie erfunden haben …«, brummte der Schamane verlegen.

»Einen traditionellen Kampf auf offenem Feld hätten wir gegen die Wargu verloren. Zumindest ohne die Krieger der Krummag. Wie auch immer, es war gut so«, knurrte Grimzhag und bekräftigte seine Aussage, indem er die Klaue hob.

»Trotzdem werden die Orks der anderen Stämme entsetzt sein, wenn sie davon hören, dass ihr die schlafenden Wargu einfach alle niedergemacht habt«, meinte Soork.

»Sonst hätten sie uns irgendwann niedergemacht, Schamane«, brummte der junge Brüller.

»Unsere Vorfahren schworen auf die bewährte Taktik. Man führte die Horde offen ins Feld und stellte sich ehrenvoll zum Kampf. Man griff den Gegner immer direkt an und schlug ihn Auge in Auge zu Boden. Alles andere war verrufen«, erzählte der Geistesbegabte.

»Ich finde, dass man die Strategie anwenden sollte, die in der jeweiligen Situation nützlich ist«, entgegnete Grimzhag, der sich angegriffen fühlte.

»Du denkst wieder sehr weit, Häuptling. Das verstehen viele der anderen Orks nicht. Ich allerdings schon. So sind die Grauaugen nämlich. Sie können kämpfen und ebenso sehr weit denken«, bemerkte der Schamane.

»Die Grauaugen? Was soll das nun wieder bedeuten?«, wollte der Stammesführer wissen.

»Du bist ein Grauauge, Grimzhag!«

»Und was ist das?«

»Ist dir noch nicht aufgefallen, dass du weiter denken kannst als deine gewöhnlichen Mitorks?«

»Keine Ahnung! Vielleicht …« Der junge Häuptling war verdutzt.

»Die Grauaugen waren früher die Herrscher der Grünhäute. Sie waren die oberste Kaste, der Adel des gesamten Orkvolkes. Sieh dich doch an, Grimzhag. Deine Haut hat diese dunkelgraue Färbung und deine Augen sind ebenfalls grau. Das heißt allerdings nicht, dass es keine Grauaugen mit rötlichen Augen gibt«, erläuterte Soork vergnügt grunzend.

»Hä?«

»Es ist nicht so einfach. Die Blutlinie der Orks, die man als Grauaugen bezeichnete, wurde deshalb so genannt, weil in ihr viele Krieger eben die besagten grauen Augen hatten. Oder gräuliche Augen mit einer roten Umrandung. Das war früher ein Zeichen adeliger Herkunft. Die Grauaugen waren fast immer die Anführer der Orkstämme in den alten Zeiten. Sie hatten die Kampfkraft eines starken Orksoldaten und zugleich die Fähigkeit, so tief zu denken, wie es sonst nur die Geistesbegabten können. Nicht alle Cramogg sind in der Lage, Grauaugen zur Welt zu bringen.«

Der Stammesführer brummte leise und grübelte vor sich hin. Dann starrte er Soork an.

»Dann sind also die Häuptlinge der Stämme alle Grauaugen, oder wie? Also Bahdrok hatte zum Beispiel rote Augen«, gab Grimzhag zurück.

»Er hätte ebenfalls ein Grauauge sein können, aber das glaube ich nicht. Es gibt jedenfalls verschiedene Blutlinien innerhalb unserer Art. Die Geistesbegabten wie mich, die gewöhnlichen Krieger und so weiter. Und eben die höchsten aller Grünhäute, die geborenen Anführer: die Grauaugen«, brummte der Schamane.

»Und ich bin also ein Grauauge, wie?«, fragte Grimzhag.

»Ja, mit Sicherheit! Morruk und Margukk ebenfalls, aber sie wussten es wohl nicht, weil außer mir niemand in unserem Stamm etwas darüber weiß. Und Morruk hat das auch nicht interessiert«, sagte der alte Ork.

Nachdenklich schnaufend blieb Grimzhag stehen und schwieg für einen Moment.

»Damals, als die Orks aus Aurania vertrieben wurden, versuchten die Menschlinge, Elben und Khuz die Blutlinie der Grauaugen auszurotten, weil sie wussten, dass sie die größten Heerführer und Könige unseres Volkes hervorgebracht hatte. Ihnen war auch klar, dass sich die gewöhnlichen Orks, von den Goblins ganz zu schweigen, nicht ohne die Führung der Grauaugen würden organisieren können«, erklärte Soork verbittert.

»Du redest seltsame Dinge, Schamane …«, war alles, was Grimzhag jetzt noch knurren konnte.

»Azhog der Verwüster und viele andere große Häuptlinge der Vergangenheit waren mit Sicherheit Grauaugenorks. Aber heute gibt es nur noch wenige Orks dieser Blutlinie, die zur Welt gebracht werden. Man hat die höchsten und besten aller Grünhäute im Laufe der Zeit vergessen. Die breite Masse der Orks und Goblins ist ohne ihre Führung wertlos. Es ist überliefert, dass die alten, großen Herrscher unseres Volkes die Grauaugen gezielt vermehrt haben. Cruulag, der große Feldherr der Groog-Stämme, hatte damals eine Leibwache aus 1.000 Grauaugen. Das war in der alten Zeit nicht ungewöhnlich. Die mächtigen Könige der Vergangenheit hielten die Grauaugen immer dazu an, so viele Cramogg wie nur möglich zu begatten, damit sie stets eine ausreichende Anzahl dieser überlegenen Orks als Hordenführer und Elitekrieger zur Verfügung hatten. Zu dieser Zeit gab es eine über allen anderen Grünhäuten stehende Adelskaste aus Grauaugen. Orks wie dich, Grimzhag.«

»Wenn das alles stimmt, dann sollten wir die Grauaugen bei allen Stämmen suchen und sie so schnell es geht vermehren. Ich freue mich schon auf die nächste Paarungszeit, Schamane. Dann gehe ich mit gutem Beispiel voran!«

Der Häuptling stieß ein brüllendes Lachen aus und versetzte Soork einen Stoß in die Rippen. Dieser fühlte sich in seinen Ausführungen nicht ganz ernstgenommen und schnaufte enttäuscht. Grimzhag ging lachend davon.

Obwohl Grimzhag den alten Schamanen ausgelacht hatte, dachte er noch lange über dessen Vortrag über die Blutlinie der Grauaugen nach. Es erfüllte den jungen Häuptling mit einem gewissen Stolz, dass er offenbar ein Abkömmling dieser überlegenen Unterart der Orks war. Das erklärte zumindest sein beeindruckendes Denkvermögen, welches man bei vielen seiner Artgenossen vermisste.

Derweil hatte sich die Kunde von der Vernichtung des Wargustammes bei den Nachbarstämmen verbreitet und die anderen Orks begegneten den Mazauk fortan mit einer Mischung aus Vorsicht und Misstrauen. Grimzhag verrannte sich hingegen weiter in den Gedanken, sich an dem Menschenhändler Zaydan zu rächen. Er sinnierte über die Aufstellung einer kleinen Horde, um nach Süden zu den Menschen zu marschieren und einige Stützpunkte der fahrenden Händler niederzubrennen. Dafür brauchte er jedoch mehr Krieger, als sie ihm sein kleiner Stamm

bieten konnte. Als er seinem Freund Zugrakk davon erzählte, traute dieser seinen spitzen, grünen Ohren nicht.

»Du bist ein Grauauge, also ein überlegener Ork, und willst jetzt nach Süden ziehen, um diesen Händler zu finden?«, grunzte Zugrakk ungläubig und riss die Augen auf.

»Ja, mehr oder weniger …«, antwortete Grimzhag.

»Dann sag mir mal, überlegener Ork, wie du das machen willst? Glaubst du vielleicht, dass die Menschen von Manchin dabei zusehen werden, wie wir dort unten mit einer ganzen Horde herumziehen?«, murrte der Freund genervt.

»Wir sollten die anderen Stämme fragen, ob sie mit uns einen Plünderungszug entlang der Karawanenstraße unternehmen wollen. Die Beute wird gerecht aufgeteilt«, meinte der Häuptling.

Zugrakk schnaufte erregt und fing dann zu knurren an. Was sein Gefährte da plante, hörte sich vollkommen verrückt an.

»Die anderen Stämme fragen und bei den Menschen plündern? Die werden uns ihre Soldaten auf den Hals hetzen, Grimzhag.«

»Sollen sie doch ihre Soldaten schicken. Wir bringen sie um und dann plündern wir weiter!«, grollte der junge Brüller und schob den Unterkiefer drohend nach vorne.

Zugrakk kratzte sich am Bauch und war sprachlos. Ein langer Sabberfaden tropfte aus seinem Maul auf den schäbigen Holztisch in der Mitte von Grimzhags Häuptlingszelt.

»Dort unten gibt es viel zu holen. Aber dafür brauchen wir keinen Zaydan. Wir brauchen nur einen Haufen guter Krieger, die zu allem bereit sind und gehorchen. Dann fallen wir über ein paar Karawanen her und verschwinden wieder«, gab Grimzhag entschlossen zu verstehen.

»Die Menschlinge werden sich das nicht gefallen lassen! Hast du noch nie von den mächtigen Armeen des Reiches von Manchin gehört?«, rief Zugrakk.

»Ich habe keine Angst vor den Menschlingen. Wenn sich die Orks vereinen würden, dann könnten sie Manchin in Schutt und Asche legen!«, brüllte Grimzhag und hämmerte mit der Faust auf den Tisch.

»Die Orks vereinen? So ein Unsinn!«

»Warum ist das Unsinn? Das Volk der Orks braucht nur einen Krieger, der es anführt, Zugrakk!«

Der Freund grinste hämisch. »Und das bist du, Grauauge? Du hast doch 'n Pfeil im Kopf.«

In der nächsten Sekunde donnerte Grimzhags Faust in Zugrakks Gesicht und dieser wurde durch das halbe Zelt geschleudert. Der junge Häuptling zückte einen Dolch und hielt ihn seinem Freund an die Kehle.

»Besser einen Pfeil im Kopf, als ein Messer am Hals!«, knurrte er und seine grauen Augen leuchteten bösartig auf.

Zugrakk röchelte und richtete sich schnaufend wieder auf, nachdem ihm Grimzhag noch eine Kopfnuss verpasst hatte.

»Ist ja gut, Häuptling!«, wimmerte er kleinlaut.

»Hab dich nicht so, war doch nur Spaß, Kumpel!« Grimzhag kicherte mit kehliger Stimme.

»Wirklich lustig!«

»Mein Plan wird aufgehen. Bei der Aussicht auf viel Gold und viel Fleisch werden sich uns genug Orks und Goblins anschließen. Warte es ab, Snagschnauze!«

»Du meinst, sie werden sich dir anschließen …«, murmelte Zugrakk verärgert.

»Die Wagu haben wir zu den Wirbeln der Seelen geschickt, wo sie jetzt herumfliegen können. Die Krummag sind mit uns verbündet. Gut, es sind nur Goblins, aber die plündern ohnehin immer gerne. Eines Tages will ich diesen Zaydan erwischen und dann schlitzte ich ihn auf wie einen Ruumph«, grollte der Häuptling und zeigte die Zähne.

»Diesen Menschling wirst du niemals erwischen, auch wenn du mit einer ganzen Horde durch den Süden ziehst, Grimzhag.«

Der junge Brüller stand von seinem Platz auf und hob beide Klauen in die Luft. »Sie lachen über uns Orks, Zugrakk. Sie haben uns einst besiegt und jetzt denken sie, dass wir nur noch ein Haufen Snags sind! Sie haben meinen Vater und meinen Bruder und fast alle unsere Krieger getötet! Sollen wir uns das etwa gefallen lassen? In den alten Zeiten hätte man uns nicht so behandelt!«

»Hat dir Soork wieder ein paar Geschichten erzählt?«

»Halt die Schnauze! Ich bin der Häuptling und du wirst tun, was ich befehle. Ich stelle eine Horde zusammen und dann besuchen wir die Menschlinge noch einmal. Mal sehen, ob sie die Nasen noch genauso hoch tragen, wenn wir ihnen vorher ein zweites Maul in den Hals schneiden«, knurrte Grimzhag und seine beiden Fangzähne schimmerten im Schein des flackernden Lagerfeuers.

Ehe sich Zugrakk versah, war sein heißblütiger Orkfreund, der gelegentlich nun selbst die kurze Nase recht hoch trug, da er ja zu den legendären Grauaugen gehörte, mit der Umsetzung seines verwegenen Planes beschäftigt. Grimzhag war offenbar tatsächlich davon überzeugt, dass sie sich einfach in das Gebiet nördlich der großen Mauer von Manchin wagen konnten, um dort Warenlager und Karawanen zu überfallen.

»Mal sehen, wer nach Grimzhags verrücktem Raubzug der nächste Häuptling der Mazauk werden wird«, sagte Zugrakk in diesen Tagen manchmal besorgt zu Soork. Dieser machte sich inzwischen Vorwürfe und bereute es, dem jungen Häuptling so viele Geschichten über den vergangenen Ruhm des Orkvolkes erzählt zu haben.

Aber Grimzhag blieb hart und verbiss sich in sein Vorhaben, wie es sich für einen echten Ork gehörte. Für ihn galt das Motto: Nicht reden, sondern handeln!

Schließlich schickte der ehrgeizige Häuptling einige seiner Getreuen zu den Nachbarstämmen, damit diese dort bei den Kriegern für die Teilnahme an dem Plünderungszug im Süden warben. Skarnak von den Krumagg war sofort begeistert. Ihm blieb die Spucke weg, als Grimzhags Bote von dem vielen Gold und den mannigfaltigen Vorräten erzählte, die in den Warenlagern warteten. Die anderen Grünhautstämme waren allerdings eher skeptisch. Sie trauten Grimzhag noch immer nicht über den Weg und so lehnten die meisten Häuptlinge die Teilnahme an dem Raubzug bei den Menschen ab. Lediglich zwei Orkstämme zeigten am Ende doch Interesse am Plan des jungen Häuptlings und versprachen Grimzhag, ihn mit einigen ihrer Krieger zu unterstützen.

Nach dreißig Sonnen hatte der aufstrebende Stammesführer schließlich eine Horde von 700 Orks und Goblins um sich geschart und marschierte mit ihnen nach Süden in Richtung der alten Karawanenstraße, die sich über Tausende von

Kilometern bis zu den Ländern des Westens erstreckte. Zugrakk war selbstverständlich an der Seite seines Freundes, der sich nun offenbar einen guten Ruf in der Steppe erwerben wollte.

So zog die Horde im Eilmarsch in Richtung Manchin und legte innerhalb weniger Sonnen bereits eine gewaltige Distanz zurück. Die Orks und Goblins, die in den endlosen Einöden ihr karges Dasein fristen mussten, waren weite Strecken gewöhnt und äußerst zäh und ausdauernd. Und während die kleine Streitmacht der Grünhäute häufig laut schwatzend und schreiend durch die Steppe nach Süden zog, saß Grimzhag neben Zugrakk auf seinem Gnogg und sagte oft für mehrere Stunden nicht ein einziges Wort.

Grimmig und leise knurrend richtete er seinen Blick auf den immer gleich aussehenden Boden, versunken in Gedanken und stetig grübelnd und planend. Manchmal war er Zugrakk geradezu unheimlich, denn ein gewöhnlicher Ork war im Vorfeld eines Kampfes oder Raubüberfalles niemals so seltsam still und in sich gekehrt. Das junge Grauauge jedoch konzentrierte sich ganz auf seine Mission. Er wollte den Menschen nicht nur ihr Hab und Gut wegnehmen, sondern hoffte tief im Inneren auch darauf, vielleicht doch auf den verräterischen Händler Zaydan zu treffen.

Nach einem langen, anstrengenden Marsch über Hunderte von Kilometern erreichten die Grünhäute endlich das Gebiet nördlich der Karawanenstraße und verbrachten die Nacht im Schutze einer kleinen Hügelkette, die einen Ausläufer des Eisgebirges darstellte und in die Weite der Steppe überging. Gelegentlich trafen sie auf einige ihrer Artgenossen, die zu fremden Stämmen gehörten, doch diese ließen sie in Ruhe ihr Gebiet durchqueren und wagten es nicht, die Horde anzugreifen.

Einen Tag später lauerten Grimzhags Krieger einer kleinen Karawane manchinischer Händler auf und fielen sofort über die Menschen her, als diese am Horizont auftauchten. Sämtliche Händler wurden erschlagen, zwei Dutzend an der Zahl, und die Grünhäute beluden ihre Gnoggs mit etwas Dörrfleisch und zwei Säcken voller Silbermünzen. Das war eine sehr magere Ausbeute und ließ den Marsch über eine so weite Strecke kaum sinnvoll erscheinen. Zugrakk wunderte es außerdem, dass sein Freund Grimzhag nichts von der Beute haben wollte und sie

gänzlich seinen Kriegern überließ, welche das Dörrfleisch augenblicklich verschlangen und sich dann um die Silbermünzen zankten. Wenig später ging es im Eilmarsch weiter nach Südwesten.

Ein Haufen laut kreischender Goblins kam aus dem Qualm, der sich im Inneren der kleinen Lagerhalle gebildet hatte, herausgelaufen und hustete. Vor dem Warendepot, einem nun in Brand gesteckten, viereckigen Haus aus Lehmziegeln mit einem Dach aus Stroh, lagen mehrere tote Menschen. Es waren ein paar Wachsoldaten und sechs Händler. Von letzteren hatte Grimzhag vier persönlich erschlagen. Auf dieses Privileg hatte er großen Wert gelegt. Ansonsten hatten seine Krieger wieder etwas zu essen und allen möglichen Krempel erbeutet. Ein Haufen Becher und Krüge aus Ton, ein paar Kisten voller bunter Stoffe und Kleider und noch sieben weitere Säcke voller Silbermünzen.

»Wieder kein Gold!«, knurrte einer der Orks enttäuscht und spuckte auf den Boden, um dann zu seinen Stammesgenossen zu gehen.

»Willst du jetzt noch mehr von diesen dämlichen Warenlagern überfallen?«, fragte Zugrakk seinen Freund und tippte ihm auf die Schulter, die von einem eisernen Panzer geschützt wurde.

»Und ob ich das will! Die Goblins haben in der Nähe ein weiteres Warendepot entdeckt. Mal sehen, was es da zu holen gibt«, antwortete Grimzhag und wischte das Blut eines Händlers mit einem Stück Stoff von der Klinge seines Schwertes.

»Das wird langsam ganz schön gefährlich. Wir rennen hier einfach herum und plündern die Lagerhallen der Menschlinge. Glaubst du nicht, dass irgendwann mal Soldaten erscheinen?«, sorgte sich Zugrakk und fing nervös zu pfeifen an.

»Benimm dich nicht wie ein kleiner Snag, Ork. Wir sind 700 Krieger. So viele Soldaten kriegen die Menschen hier draußen nicht eben mal zusammen. Wir nehmen uns gleich das nächste Lager vor. Ich freue mich schon darauf!« Grimzhag rieb sich grunzend die Klauen und entblößte die Fangzähne.

Die anderen Grünhäute, welche dem ambitionierten Orkhäuptling gefolgt waren, schienen weniger besorgt zu sein und rannten bereits in Richtung des nächsten Warendepots.

Zugrakk stieg auf sein Gnogg und ritt Grimzhag schweigend hinterher. Eine halbe Stunde später hatte die Horde das nächste Gebäude erreicht und wurde dort von etwa 30 Menschensoldaten erwartet. Diese waren vollkommen schockiert, als sie die große Orkhorde erblickten und begannen panisch zu schreien.

Sie warfen ihre Hellebarde, Schwerter und Speere zu Boden und versuchten den brüllenden Grünhäuten irgendwie zu entkommen.

»Komm, Zugrakk! Die schnappen wir uns!«, bellte Grimzhag und trieb sein Gnogg an. Und auch sein Freund wurde nun von der Kampfeslust gepackt und jagte auf seinem laut schnaubenden Reittier den fliehenden Menschen hinterher.

Lässig hob Grimzhag sein Schwert in die Höhe und ließ es auf den Kopf eines flüchtenden Menschensoldaten niedersausen. Der Wachsoldat schrie kurz auf, taumelte dann noch ein paar Schritte nach vorne und brach schließlich zusammen.

Zugrakk jagte einem weiteren Wächter seinen Speer in den Rücken und streckte ihn mit lautem Geschrei nieder. Den Rest der Flüchtenden erledigten die anderen Orks. Derweil hatten auch die Händler in der Lagerhalle die Räuber bemerkt und in ihrer Verzweiflung die große, hölzerne Eingangstür des Warendepots verriegelt. Eine dumme Idee, wie Grimzhag meinte.

Die brüllende Horde versammelte sich vor dem verschlossenen Tor und Grimzhag stieg gemütlich von seinem Gnogg, hämisch grinsend und mit erhobenem Schwert.

»Mal sehen, ob jemand zu Hause ist …«, rief er und bollerte gegen das Holz, aber die Händler dachten nicht daran, die Tür zu öffnen.

»Mein Name ist Grimzhag und ich bin ein mächtiger Krieger mit nur sehr wenig Geduld. Ich würde gerne eintreten. Falls Sie mir allerdings ein Geschäftsangebot machen wollen, so muss ich es leider ablehnen!«, brüllte der Ork aus voller Kehle.

Dann zerlegten seine Krieger die Eingangstür der Lagerhalle mit einigen Axthieben und verschafften sich Eintritt. Grimzhag sprang in das Innere des Gebäudes und seine Kämpfer folgten ihm. Eine Gruppe wimmernder Händler hatte sich am anderen Ende des großen Raumes zu einem ängstlichen Häufchen zusammengekauert und starrte entsetzt auf die grimmig knurrenden Grünhäute.

»Keine Sorge, Menschlinge! Ich bin ein ehemaliger Mitarbeiter von Zaydan Shargut. Inzwischen bin ich jedoch selbstständig«, bemerkte Grimzhag mit einem bösartigen Grinsen.

»Du bist Freund von Zaydan?«, stammelte ein manchinischer Händler verwirrt und versuchte sich an der Sprache der Steppenorks.

»Unsinn! Das war nur ein Witz, du Wurm! Ich bin nur ein ganz normaler Ork!«, knurrte der Häuptling und seine Krieger lachten brüllend auf.

»Bringen wir die jetzt auch um?«, wollte Zugrakk wissen.

Der junge Brüller verdrehte die Augen. »Ja, sicher! Deshalb sind wir doch hier, oder?«

Als die Horde wieder zurück nach Norden marschierte und in den Weiten der Steppe verschwand, hatte sie elf Warenlager der Menschen leergeräumt und fünf kleinere Karawanen ausgeplündert. Keiner, der Grimzhags Kriegern vor die Klinge gekommen war, hatte das Zusammentreffen mit den Orks überlebt. So hatte es der junge Häuptling befohlen, denn die Händler der Karawanenstraße sollten sich endlich wieder vor den Grünhäuten der Steppen fürchten. Bedauerlicherweise hatte Grimzhag Zaydan Shargut nirgendwo erwischen können. Trotzdem fühlte er sich jetzt bedeutend besser, nachdem er einige andere Menschenhändler an Zaydans Stelle zu den Wirbeln der Seelen geschickt hatte.

»Man darf nicht immer alles in sich hineinfressen und muss seine Wut auch mal rauslassen. Das ist ganz normal und hält einen Ork gesund«, erklärte Grimzhag seinem Kumpel Zugrakk auf der Heimreise.

Jetzt waren die Gnoggs über und über mit Säcken voller Silbermünzen, Trockenfleisch, Früchten, Kleidungsstücken sowie allem möglichen anderen »Menschenzeug« beladen und waren kaum noch in der Lage zu laufen. Aber die borstigen Tiere waren ebenso zäh wie ihre Reiter und schafften es am Ende doch irgendwie. Allerdings dauerte der Heimweg zurück ins Lager diesmal sehr lange und als die Horde schließlich wieder zu Hause angekommen war, waren alle völlig erschöpft. Die Orks waren stolz auf ihre Leistung. Sie hatten die Menschen um eine Vielzahl wertvoller Dinge erleichtert und sogar ein wenig Gold eingesackt. Streitigkeiten bei der Verteilung der Beute, die einige der Grünhäute zwischendurch immer

wieder anzetteln wollten, löste Grimzhag geradezu salomonisch und hielt seinen Kriegern lange Vorträge über die Wichtigkeit von Disziplin und Zusammenhalt. Einigen Orks und Goblins rauchten daraufhin die Köpfe, denn Grimzhag hatte wirklich viele Sätze auf einmal gesagt, aber letztendlich bleib alles ruhig.

Einen Sack Silbermünzen behielt der Häuptling für sich und teilte den Inhalt schließlich sogar mit seinem Freund Zugrakk, der auch noch zwei Westen aus Leder und ein Paar neuer Stiefel abgestaubt hatte.

Grimzhag selbst ging mit seinen Silbermünzen zu Rulguk, dem besten Schmied der Mazauk, und beauftragte ihn damit, ihm eine neue Rüstung aus Eisen anzufertigen. Der riesenhafte Ork mit dem dicken Kugelbauch und dem breiten Maul war außer sich vor Freude angesichts einer so tollen Bezahlung. Gold wäre ihm natürlich lieber gewesen, aber im Grunde tat es auch das andere Glitzerzeug, welches bei den Orkstämmen der Steppe ebenfalls als Zahlungsmittel akzeptiert wurde.

Das Wichtigste war jedoch, dass sich Grimzhag durch den erfolgreichen Raubzug bei den Menschen nun einen sehr guten Ruf bei den in der Nähe wohnenden Grünhautstämmen verschafft hatte. Die reiche Beute, welche die Krieger, die ihm gefolgt waren, jetzt stolz ihren Stammesgenossen präsentierten, wirkte überzeugender als tausend Worte. Schon teilten einige Häuptlinge der Nachbarhorden Grimzhag ihr Interesse an weiteren Plünderungszügen bei den Menschen mit, was den jungen Brüller sehr glücklich machte.

Und noch etwas hatte ihm zumindest eine gewisse Genugtuung verschafft, nämlich die Tatsache, dass seine Krieger und er einigen dieser Menschenhändler die Schädel eingeschlagen hatten, auch wenn er den verhassten Zaydan Shargut noch nicht in die Klauen bekommen hatte.

»Man darf sich nicht immer alles gefallen lassen. Wir Orks sind oft einfach zu gutmütig, aber das muss endlich aufhören!«, bekräftigte Grimzhag den neuen Weg seines Stammes und hob zufrieden grunzend sein Trinkhorn, um seinen Kriegern zuzuprosten.

Kin-Weig war früher lediglich ein großes Warendepot der Händler aus Manchin gewesen, doch in den letzten Jahrhunderten war daraus eine richtige Stadt gewor-

den. Inzwischen war die Siedlung ein wichtiger Handelsstützpunkt nahe der langen Karawanenstraße, nördlich der großen Mauer, die das mächtige Menschenreich von Manchin vor den barbarischen Horden der Steppe schützte. Das mehrere tausend Kilometer lange Bollwerk aus hohen Mauern und gewaltigen Wachtürmen galt als unüberwindlich. Noch niemals, seit Kaiser Chung-Hsien I. den titanischen Festungswall vor 4700 Jahren hatte erbauen lassen, war es jemandem gelungen, dieses tödliche Hindernis zu überwinden und die Nordprovinzen Manchins anzugreifen.

Die Handelsstadt Kin-Weig lag allerdings nicht hinter der großen Mauer verborgen, sondern am Rande der Steppe. Eine große Garnison der imperialen Armee von Manchin, welche Kaiser Yuan-Han III. persönlich unterstellt war, schützte die Händler vor Angreifern, Räubern und Plünderern aus dem Norden. Jedoch war diese Bedrohung eher theoretisch, denn keiner der Steppenstämme, weder die der Grünhäute noch die der reitenden Menschen, war jemals tollkühn oder auch dumm genug gewesen, Kin-Weig anzugreifen und damit den Kaiser von Manchin und seine riesigen Heere herauszufordern.

Die Stadt der Händler hatte mehrere tausend Einwohner und in ihr tummelten sich Menschen aus den verschiedensten Regionen Antariksas. Dort lebten neben den Kaufleuten aus dem Reich Manchin viele fahrende Händler und Geldverleiher aus Berbia, dem Land der heißen Wüsten. Und sogar eine kleine Anzahl von Menschen aus dem Westen, zwergische Goldschmiede und den einen oder anderen Elben konnte man auf den lauten, überfüllten Märkten und Umschlagplätzen der Stadt antreffen.

In Kin-Weig wurden Tonnen wertvoller Waren zwischengelagert, gehortet oder verkauft. Auf den Märkten wurde gehandelt, gefeilscht, betrogen, geschrieen und eine Menge Umsatz gemacht. Die Zahl der Wachsoldaten, welche Kin-Weig vor Plünderern und wilden Horden aus dem Norden schützen sollten, war in den letzten Jahrzehnten mehr und mehr erhöht worden. Zudem schirmte eine Stadtmauer die inzwischen immer größer werdende Menschenstadt vor unerwünschten Besuchern ab.

Offiziell lag Kin-Weig nicht auf dem Gebiet des Imperiums von Manchin, was den Kaufleuten eine Reihe von rechtlichen Vorteilen bot. Formal jedoch unter-

stand die Handelsstadt der Verwaltung von Mandarin Qin-Wang, dem kaiserlichen Verwalter der Provinz Benxij, welche sich direkt hinter der großen Mauer befand. Das Gleiche galt für eine Reihe von Warenlagern, die entlang der langen Karawanenstraße im Norden Manchins erbaut worden waren. Es hatte in diesem Gebiet, von einigen unbedeutenden Überfällen auf Karawanen abgesehen, seit Jahrzehnten keine ernsthaften Zwischenfälle mehr gegeben. Die wilden Orkstämme und die barbarischen Menschennomaden der Steppen wagten sich zumeist nicht einmal mehr in die Nähe Manchins, aus Angst vor den Soldaten der kaiserlichen Armee. Das hatte sich jedoch mit dem von Grimzhag organisierten Raubzug geändert, denn eine derartige Dreistigkeit hatten die Bewohner dieser Region lange nicht mehr erlebt. Selbst Mandarin Qin-Wang war entsetzt, als er hörte, was entlang der Karawanenstraße geschehen war.

Die grünen Augen des kaiserlichen Verwalters fielen fast aus ihren Höhlen, als er den Ausführungen eines ängstlich jammernden Händlers lauschte. Der untersetzte Mann mit dem dunklen Vollbart, der kräftigen, gebogenen Nase und den dunklen Augen war noch immer verstört.

»Und das stimmt wirklich?«, schrie der Mandarin zornig und erhob sich aus seinem mit feuerrotem Samt bezogenen Sessel.

Ein Würdenträger mit einem großen, blauen Hut und einem langen Gewand aus feinem Stoff, der neben dem Sessel seines Herrn stand, nickte und bemerkte: »Edler Qin-Wang, ich habe die Angelegenheit bereits überprüfen lassen und kann sagen, dass dieser berbische Händler die Wahrheit spricht. Nicht weniger als elf Lagerhäuser und fünf Karawanen sind überfallen worden. Fast 100 Händler wurden ermordet, weiterhin mehrere Dutzend Wachsoldaten.«

Qin-Wangs Gesicht errötete immer mehr und der Provinzverwalter stieß einen Fluch aus. Dann ging er mit wehendem Umhang auf den Händler zu und starrte diesen wütend an. »Und Ihr sagt, dass es Grünhäute waren?«

»Ja, Exzellenz! Es waren ohne jeden Zweifel Orks und Goblins. Mehrere Hundert. Sie tauchten ohne Vorwarnung aus dem Nichts auf und fielen über uns her«, jammerte der Kaufmann aus dem fernen Berbia.

»Aber Euch haben sie übersehen, wie?«, knurrte der Mandarin.

Der Händler verbeugte sich demütig und ließ einen klagenden Laut erklingen. »Ja, Herr! Ich hatte mich hinter einigen Kisten versteckt und diese Bestien haben mich zum Glück nicht gefunden. Sonst wäre ich wohl nicht mehr hier.«

»Verstehe!«, brummte Qin-Wang.

»Es war ein Alptraum!«, fügte der Händler außer sich hinzu. »Meine armen Kollegen – und vor allem die armen, wertvollen Waren!«

Grübelnd kratzte sich der Mandarin an seinem spitzen Kinn und murmelte: »Orks überfallen unsere Warendepots. So etwas ist seit einer Ewigkeit nicht mehr vorgekommen. Das haben diese verfluchten Wilden noch nie zuvor gewagt. Jedenfalls nicht in meiner fast dreißigjährigen Amtszeit. Eine Ungeheuerlichkeit!«

»Diese elenden Bestien haben mich fast ruiniert! Ich bin ein Opfer widriger Umstände geworden. Die Waren – alles haben sie mitgenommen. Das ist ein unfassbar grausames Verbrechen! Sie haben mir meinen Gewinn genommen! Den Gewinn!«, heulte der Kaufmann leise und sah hilfesuchend zu Qin-Wang auf.

Dieser runzelte seine hohe Stirn. »Erwartet Ihr jetzt, dass Euch der Kaiser entschädigt?«

Der Kaufmann versuchte zu lächeln und meinte: »Das wäre einem großen Herrscher würdig, Exzellenz. Es wäre ein Zeichen großer Weisheit, wenn er einen armen, hungergeplagten Händler nicht im Stich lassen würde. Es wäre ein Leuchtfeuer der Menschlichkeit in einer Situation größter Verzweiflung und Not. Es wäre …«

»Schweigt!«, rief der Mandarin und wollte sich das Gewinsel des Wüstenkaufmanns nicht länger anhören.

»Ja, Exzellenz! Großer, demütiger Mandarin!« Der schwarzhaarige Mann warf sich klagend vor dem Provinzverwalter auf den Boden und weinte bitterlich.

Qin-Wang hielt sich den Kopf und stöhnte leise. »Ich möchte wissen, was das für Orks gewesen sind. Welche Grünhaut ist so dämlich, dass sie es wagt, so etwas zu tun?«

»Dämlich sind sie alle!«, bemerkte der Würdenträger mit ernster Miene.

Der berbische Kaufmann richtete sich derweil wieder auf und faltete die Hände. Seine dunklen Glupschaugen glänzten listig und schielten in Richtung des Mandarins.

»Ich hätte eine Information, die Euch vielleicht interessieren könnte, Mächtiger«, flüsterte er.

»Redet!«, fauchte der Verwalter des manchinischen Kaisers.

»Es war wirklich seltsam. Einer dieser Orks, der offenbar die Horde führte, stellte sich den anderen Händlern als Grimag oder Grimzhag vor. Ich habe alles aus meinem Versteck beobachtet, Herr«, erklärte der Händler.

»Grimzhag der Ork! Aha, soll ich jetzt einen Fahndungsaufruf machen? Wir suchen einen Ork, der Grimzhag heißt. Er wohnt irgendwo in der Steppe …«, murrte der Mandarin und verdrehte die Augen. »Eine großartige Information!«

»Es geht ja noch weiter, großherziger Beschützer der Handeltreibenden«, sagte der Kaufmann aus Arabia. »Dieser komische Orkchef hat nach Zaydan Shargut verlangt, wenn ich sein gegrunztes Kauderwelsch richtig verstanden habe.«

»Zaydan Shargut?« Der Mandarin war verwirrt.

»Ja, ich bin mir ganz sicher, dass der Ork den Namen »Zaydan Shargut« gerufen hat, Gebieter!«, antwortete der Berbianer.

»Das ergibt doch keinen Sinn«, bemerkte der Würdenträger in dem langen Gewand. »Was soll eine plündernde Grünhaut mit Zaydan Shargut, einem der reichsten Händler im Norden von Manchin, zu tun haben? Das ist völliger Blödsinn!«

»Ich … ich glaube, dass diese verrückten Orks nach Zaydan gesucht haben. Einige von ihnen haben diesen Namen immer wieder gebrüllt, als sie die Lagerhalle durchsucht haben. Glaubt mir, großer Mandarin. Ich habe mich sicherlich nicht verhört«, jammerte der Händler jetzt.

»Grünhäute und Zaydan der Großhändler? Das passt doch nicht zusammen!«, meinte der Palastdiener skeptisch.

Sein Herr erhob die Hände. »Ich will unter allen Umständen wissen, wer für diese Überfälle verantwortlich ist. Wir können es uns nicht bieten lassen, dass Horden von Orks hier herumziehen und die Händler terrorisieren. Auf gar keinen Fall!«

»Ihr seid so weise, Mächtiger. Ein großer Beschützer der Gewinnsuchenden!«, stieß der Kaufmann aus und verneigte sich mehrfach.

»Verschwindet!«, herrschte Qin-Wang den Mann aus Berbia an und ließ ihn von zwei Wachen aus seiner Residenz geleiten. Dann wandte er sich seinem Diener zu.

»Glaubt Ihr die Lügengeschichte dieses Kerls etwa, Herr?«, wollte der Würdenträger wissen.

»Ich werde Zaydan selbst befragen«, sagte der Mandarin und lehnte sich in seinem Sessel zurück.

Grimzhags Kopf

Rulguk, der talentierteste Schmied des Mazaukstammes, hatte mehrere Sonnen an Grimzhags neuer Rüstung gearbeitet und es war ihm gelungen, ein wahres Meisterwerk orkischer Schmiedekunst abzuliefern. Grimzhags neue Rüstung bestand aus einem eisernen Brustpanzer und einem breiten Rückenschutz, die mit Hilfe einiger Lederriemen und Schnallen zusammengebunden werden konnten. Weiterhin hatte Rulguk zwei Beinschienen und zwei Schulterpanzer angefertigt, die aus mehreren zusammengenieteten Metallstücken bestanden. Zuletzt überreichte er Grimzhag seinen neuen Helm, welcher einen kurzen Pickel auf der Spitze und breite, leicht nach vorne gebogene Wangenschützer hatte. Bei dem Visier, das man hoch- und herunterklappen konnte, hatte sich der Schmied besonders viel Mühe gegeben und es sogar mit der Orkglyphe für Krieg verziert.

»Na, wie sehe ich aus?«, fragte Grimzhag und betastete stolz seinen neuen Brustpanzer, der im Licht der Sonne glänzte. Sein Freund Zugrakk brummte belustigt.

»Nicht übel! Wie ein richtiger Heerführer. Rulguk hat ja einiges drauf. Muss ich zugeben.«

»Gefalle ich dir denn?«, wollte der Häuptling wissen.

»Bist du ‘ne Cramogg?«, lachte Zugrakk und einige der anderen Krieger mussten ebenfalls verlegen grunzen.

Grimzhag reagierte mit einem wütenden Knurren und sah bereits seine Autorität untergraben. Für einen Moment suchte er nach einem stumpfen Gegenstand, um ihn seinem Freund auf den Kopf zu schlagen.

»Ich gebe dir gleich »Cramogg«, du Snaghirn! Danach schlürfst du nur noch Madenbrei durch die Zahnlücken!«, grollte der junge Brüller und starrte Zugrakk finster an.

»Oh, schönster Grimzhag, es war ja nur ein kleiner Spaß«, quiekte Zugrakk etwas sarkastisch und hob beschwichtigend die Klauen.

»Du siehst großartig aus, Häuptling! Eine wirklich erhabene Rüstung«, schmeichelte ein kleiner Goblin und schlich um den Orkanführer herum.

»Was ist denn jetzt mit neuen Raubzügen, Grimzhag? Geht es bald noch einmal nach Süden? Die vom Tohuz-Stamm wollen das nächste Mal auch mitmachen«, bemerkte einer der Orkkrieger.

Der grauäugige Ork in seiner neuen Rüstung gab einen verneinenden Würgelaut von sich. Nachdenklich fummelte er an seinen noch nicht so richtig sitzenden Beinschienen herum und murmelte: »In nächster Zeit wird es keine weiteren Überfälle auf die Warenlager der Menschlinge geben. Wir sollten etwas Zeit vergehen lassen, sonst erwarten sie uns demnächst doch mit einem ganzen Heer.«

»Aber die Tohuz meinen …«, grantelte der Orkkrieger, doch Grimzhag unterbrach ihn barsch.

»Die Tohuz werden warten müssen. Wenn wir dort unten bei den Menschlingen immer wieder auftauchen, dann werden wir es bald nicht mehr so leicht haben. Das sollte einem doch in den Schädel gehen, oder?«

»Der Chef denkt immer voraus. Das kann er total gut!«, piepste ein noch ganz junger Goblin und sah bewundernd zu Grimzhag auf.

Zugrakk stieß die kleine Grünhaut zur Seite und stellte sich neben seinen Freund. Schließlich knurrte er: »Die Menschlinge werden verdammt wütend auf uns sein, nachdem wir ihre Warenlager geplündert haben. Grimzhag hat Recht. Jetzt sollten wir erst einmal abwarten und später wieder zuschlagen. Nämlich dann, wenn die Menschlinge nicht daran denken, dass wir kommen. So in der Richtung halt.«

Ein einsichtiges Brummeln ging durch die Gruppe der Orks und Goblins, welche sich um ihren Häuptling herum versammelt hatte, um dessen neue Rüstung zu bewundern. Grimzhag war in seinem neuen Kriegsaufzug ein wirklich stattlicher Ork, das mussten sie alle zugeben.

»Ich fasse noch einmal zusammen, Zaydan. Eine Horde aus mehreren hundert wilden Grünhäuten ist über eine Reihe von Warenlagern und Karawanen hergefal-

len, hat jeden erschlagen und der Anführer dieser Bande hat Euren Namen gerufen. Könnt Ihr Euch das erklären?«, hakte Mandarin Qin-Wang nach und fixierte den Großhändler mit seinen auffälligen, grünen Augen.

Der Kaufmann mit dem schwarzen Lockenhaar stockte und ging einen Schritt zurück. »Meinen Namen, Ehrwürdiger?«

Zaydans Gesichtszüge wirkten angestrengt und er schien krampfhaft zu überlegen, was er jetzt sagen sollte. Sein Mitarbeiter, der schlitzäugige Weng, machte ebenfalls einen sehr angespannten Eindruck.

»Ja, Euren Namen, Zaydan Shargut. Ich verlange eine Erklärung! Woher kennen Orkbanditen Euren Namen?«, drängte Qin-Wang.

Der Großhändler sah sich hilfesuchend zu seinem Angestellten um und schnaufte leise. Dann erwiderte er: »Es … es muss mit diesem Überfall zusammenhängen. Dem gemeinen Überfall auf meine Karawane. Es ist schon eine Weile her, aber ich glaube, das ist es …«

»Aha?«, brummte der kaiserliche Verwalter.

Weng eilte zu einem runden Tisch in der Mitte des mit Kisten und zusammengerollten Teppichen überfüllten Raumes und kam mit einer Flasche Wein in der Hand zurück.

»Darf ich Euch etwas anbieten, verehrter Mandarin?«, fragte er dann und lächelte unterwürfig.

»Nicht jetzt!« Qin-Wang schüttelte den Kopf.

»Eine Gruppe räuberischer Grünhäute hat eine meiner Karawanen überfallen. Diese Bestien hatten uns aufgelauert und fielen wie rasende Irre über uns her. Sie hielten uns ihre Klingen an die Hälse und forderten Lebensmittel und Gold. Es war furchtbar, Herr!«, jammerte Zaydan.

»Aber woher kennen diese Kreaturen Euren Namen, Großhändler?«

»Ich versuche mich zu erinnern …«, murmelte der Kaufmann und wurde immer nervöser.

»Könnt Ihr mit »Grimzhag« etwas anfangen?«, fragte Qin-Wang.

Der Händler stutzte. »Grimzhag?«

»Der Orkanführer hat sich einigen Händlern unter dem Namen Grimzhag vorgestellt – bevor er sie mit seinen Kriegern erschlagen hat. Einen von ihnen hat

dieses Gesindel allerdings nicht erwischt, weil er sich versteckt hat. Und dieser Grimzhag kannte Euren Namen. Woher?«

»Grimzhag … ich versuche mich zu erinnern …«, flüsterte Zaydan und schloss die Augen.

»Grimzhag! Jetzt kommt alles wieder hoch! Oh, nein!«, heulte er dann auf und hielt sich denn Kopf.

»Erklärt mir endlich, was los ist!«, schnaubte der Mandarin und verschränkte die Arme vor der Brust.

»Grimzhag! Grimzhag, der König der Orkbanditen! Wie sehr habe ich versucht, die Erinnerungen an diese schreckliche Kreatur aus meinem Gedächtnis zu streichen. Doch jetzt kommen die furchtbaren Eindrücke zurück. Es war Grimzhag mit seiner Horde, der uns überfallen hat!«, wimmerte Zaydan leise.

»Ihr kennt diesen Ork also?« Qin-Wang war perplex.

»Er … er packte mich damals am Kragen und hielt mir sein Messer an den Hals, während seine Krieger hämisch lachten und höhnten. Bei den Göttern, ich sehe alles wieder glasklar vor mir. ›Ich bin Grimzhag, der König der Steppenräuber vom Stamm der Mazauk!‹, hat er mir damals ins Gesicht gebrüllt und mich gezwungen, ihm auch meinen Namen zu verraten. Was hätte ich denn tun sollen, Herr? Dieser riesige Ork war ein wahres Monstrum. Grünhäutig, vernarbt, mit stinkendem Atem, grausamen Reißzähnen und gewaltigen Klauen. Seine Rüstung war mit Menschenblut besudelt und um seinen Hals hingen die abgeschnittenen Finger kleiner Kinder, die er als Kette getragen hat. Dieser Orkräuber war ein Gigant, ein wildes Tier, dem der Blutdurst in den Augen leuchtete!«, lamentierte Zaydan und umarmte schluchzend seinen Diener Weng.

Verwundert sah der Mandarin dem völlig verstörten Kaufmann zu und wusste nicht, was er noch sagen sollte.

»Orks treiben sich hier bei uns herum und glauben, dass sie ungestraft plündern und morden können!«, wetterte Qin-Wang dann und verzog sein Gesicht vor Zorn.

»Er hat gesagt, dass er bald zurückkehren wird. Mit einer noch viel größeren Horde, Ehrwürdiger. Wir könnten ihm ohnehin nichts tun, denn er haust mit seinen Kriegern ja in den Weiten der Steppe, so hat er gesagt. »Wir Mazaukorks

sind unbesiegbar!«, meinte er. Alle sollten ihn fürchten, Grimzhag den König der Banditen«, stieß Zaydan klagend aus und begann leise zu weinen und zu jammern.

»Mein Herr ist noch immer vollkommen aufgelöst, wenn er an diesen Überfall denkt. Bitte vergebt ihm, ehrwürdiger Mandarin. Es muss grauenhaft gewesen sein«, sagte Weng und nahm den Großhändler in den Arm.

Qin-Wang verzog den Mund und tigerte durch den schmutzigen Raum, vorbei an den Kisten, Säcken und Fässern voller Waren, die Zaydan hier hortete.

»Grimzhag der König der Banditen!«, murmelte er vor sich hin. »Dieser Ork muss vollkommen verrückt geworden sein. Aber wenn er Krieg will, dann soll er ihn bekommen. Wir werden uns nicht von irgendwelchem Grünhautabschaum auf der Nase herumtanzen lassen. Ich will wissen, wo dieser Grimzhag mit seinen Mazaukorks haust. Er soll nicht denken, dass er in der Steppe unangreifbar ist.«

Die beinahe philosophischen Gespräche mit Soork dem Schamanen waren für Grimzhag immer wieder interessant und lehrreich. Mit Zugrakk und den anderen Orks des Mazaukstammes war ein derartiger Gedankenaustausch nicht möglich, denn ihnen fehlte es schlichtweg an geistiger Kraft. Der junge Häuptling und sein in die Jahre gekommener Mentor liefen durch die weite Steppe, die das Lager des Stammes umgab, und diskutierten über die Grauaugen, jene inzwischen beinahe versiegte Blutlinie der orkischen Art, die in der Vergangenheit so viele Reichsgründer und Feldherren hervorgebracht hatte. Dieses Thema ließ Grimzhag nicht mehr ruhen, denn immerhin gehörte er selbst zu diesen selten anzutreffenden Grünhäuten.

»Und sie sind überall verstreut, Soork?«, fragte der junge Brüller noch einmal.

Der Schamane knurrte zustimmend und stampfte auf. »Wie ich es bereits mehrfach erwähnt habe, können nur bestimmte Cramogg überhaupt Grauaugen zur Welt bringen. Es sind meistens die hochgewachsenen, schlanken Weibchen. Natürlich haben sie auch häufig graue Augen. Allerdings sind sie ebenfalls nicht mehr sehr zahlreich und müssen natürlich von einem Grauauge begattet werden. Das dürfte klar sein.«

»Ich werde bei der nächsten Paarung darauf achten und demnächst die Cramogg unseres Stammes genau inspizieren. Dann leiste ich schon einmal meinen Beitrag, auf dass wir nicht aussterben«, grunzte Grimzhag unternehmungslustig.

»Eine sehr gute Idee, Häuptling. Da aber das Wissen um die Wichtigkeit deiner Blutlinie bei den meisten Orkstämmen schon seit langer Zeit kaum noch oder gar nicht mehr vorhanden ist, achtet darauf für gewöhnlich niemand mehr«, bemängelte Soork.

Die beiden gingen in Richtung eines kleinen Berges, der sich vor ihnen in den Himmel erhob, und setzten sich dort nebeneinander auf einen großen Stein. Grimzhag schwieg und brummte nur leise, völlig in Gedanken versunken.

»Worüber denkst du nach, junger Brüller?«, kam von Soork.

Grimzhag kratzte sich am Kopf. »Wenn wir die alte Adelskaste der Grauaugen wieder aufrichten könnten und die edelblütigen Orks der Stämme vereinen, dann würden bald wieder große Reiche und Städte aus Stein entstehen. Die Götter haben uns als die geborenen Krieger erschaffen, auch die gewöhnlichen Orks, doch ihnen mangelt es an Geist und Führung. Wenn wir dieses Problem lösen könnten, dann wären wir sogar den Menschlingen ebenbürtig.«

»Ein tiefsitzender Gedanke, Häuptling. Die Menschlinge haben schon gewusst, warum sie gerade die Grauaugen mit aller Härte zu vernichten versucht haben. Arasig und seine Nachfolger haben nicht nur Aurania, sondern auch die Dunklen Lande nach ihrem Sieg gezielt nach deinen Ahnen durchkämmt und sie überall erschlagen, wo sie auf sie trafen. Kein Ork weiß, wie viele Angehörige unserer Art während dieser Vernichtungsfeldzüge getötet worden sind, aber es müssen Millionen gewesen sein. Sämtliche Orkstädte in den Dunklen Landen wurden zerstört und jede Grünhaut getötet. Sie verschonten niemanden, nicht einmal die Cramogg und Jungorks. So berichten es jedenfalls die alten Überlieferungen und wenn man sieht, was von unserem Volk noch übrig geblieben ist, dann weiß man, dass es nicht nur Legenden sind«, knurrte Soork.

Grimzhag erhob sich von seinem Platz. »Haben wir die Menschlinge denn auch so rücksichtslos verfolgt und vernichtet, in den Zeiten als wir so mächtig waren?«

Der Schamane verneinte die Frage mit einem Würgelaut. »Nein! Meiner Ansicht nach nicht, obwohl die großen Orkreiche der alten Zeit dazu durchaus die Macht

gehabt hätten. Aber die alten Orks schätzten die Menschlinge als gute Gegner und führten viele Kriege gegen sie. Allerdings nicht, um sie alle auszurotten. Vielfach verzichteten unsere Ahnen sogar auf einen Krieg gegen einen noch zu schwachen Menschlingsstamm, weil das unehrenhaft gewesen wäre. Unehrenhafte Kämpfe waren vor allem bei den alten Grauaugenkönigen verpönt, denn sie erzürnten die Götter und ruinierten den Ruf eines angesehenen Herrschers. Ja, so dachten unsere Ahnen in den großen Zeiten unseres Volkes.«

»Dann sind die Menschlinge also nicht ehrenhaft?«, hakte Grimzhag nach.

Soork hob die Klaue. »Nun, das kann man so pauschal nicht sagen. Arasig hat eben nach seinem Sieg die Gelegenheit wahrgenommen uns im Westen vollständig zu vernichten. Das war andererseits sein gutes Recht als Sieger, denn die Götter geben dem Sieger immer das Recht und lassen dem Verlierer nichts. So haben sie die Welt eben gemacht, Häuptling.«

»Das ist wohl wahr! Ein Verlierer darf nicht klagen, denn er ist der Verlierer. So lautet das ewige Gesetz der Stärke und Macht. Also müssen wir in Zukunft wieder die Sieger werden. Das ist die einzige Möglichkeit, die uns die Götter lassen«, sagte Grimzhag.

Soork würgte. »Eine nette Vorstellung, Häuptling. Aber das ist nur ein Wunschtraum. Wir Orks werden niemals wieder groß werden, junger Brüller. Das musst du einfach akzeptieren.«

Der Häuptling der Mazauk erwiderte nichts auf diese wenig erbauliche Aussage des Schamanen und ging einfach wortlos davon. Soork sah ihm nach, bis er am Horizont verschwunden war.

Es vergingen einige Wochen, bis Mandarin Qin-Wang herausgefunden hatte, wo man den Stamm der Mazauk in der Steppe zu suchen hatte. Der kaiserliche Verwalter hatte eine Gruppe seiner Männer in die Weiten des Nordens geschickt, um bei einigen menschlichen Reiterstämmen Erkundigungen einzuholen. Allerdings hatten die meisten der Steppenbarbaren noch nie etwas von Grimzhags winzigem Orkstamm gehört. Vermutlich lebte diese Grünhauthorde noch etwas weiter nördlich, meinten sie, und schickten die Kundschafter fort, nachdem sie sich ihre Auskünfte mit Gold hatten bezahlen lassen. Irgendwann trafen die

Männer des Mandarins jedoch auf den Menschenstamm der Tokmar, wo sie eine Reihe neuer Informationen erhielten. Einige der Barbaren, die auf dem Rücken ihrer Pferde die Steppen durchstreifen, glaubten zu wissen, wo die Mazauk siedelten. Von einem »König der Banditen« namens Grimzhag hatten aber auch sie noch nie etwas gehört.

Als die Kundschafter aus Manchin schließlich wieder zu ihrem Herrn zurückkehrten, konnten sie diesem zumindest sagen, wo man Grimzhag und seine Orks ungefähr finden könnte. Die Mazaukorks wären jedoch ein lächerlich kleiner Stamm und hätten keine Macht in der Steppe, hatten die Tokmar behauptet.

Qin-Wang überlegte lange, ob er wirklich eine Strafexpedition in die Weiten des Nordens schicken sollte, um die Grünhäute für die Überfälle auf die Händler bezahlen zu lassen, und entschied sich am Ende dafür. Gegen eine gut ausgerüstete Streitmacht der kaiserlichen Armee hätten die primitiven Orks keinerlei Chance, sagten die Berater des Mandarins und dieser befahl seinem Hauptmann Wu-Ming, einem erfahrenen Veteranen, eine Truppe aus Soldaten aufzustellen, die am Stamm der Mazauk ein Exempel statuieren sollte.

Derweil hatte Zaydan Shargut, der großes Interesse daran hatte, auch noch die restlichen Mazaukorks loszuwerden, eine Reihe von Händlern dazu bewegt, eine hohe Summe aufzubieten, die auf Grimzhags Kopf ausgesetzt wurde.

So machte sich Qin-Wangs Hauptmann Wu-Ming daran, die Strafexpedition gegen den kleinen Orkstamm zu organisieren und Zaydan hoffte, dass es den Soldaten des Mandarins gelingen würde, sämtliche Mazaukorks zu finden und zu töten.

Qin-Wang, der kaiserliche Verwalter der manchinischen Provinz Benxij, schritt langsam an einem Trupp Soldaten vorbei. Die Männer hatten ihre Hellebarden geschultert und blickten starr geradeaus. Es waren zwei volle Regimenter Infanteristen, also 2.000 Fußsoldaten angetreten. Ihre Rüstungen waren aus vielen kleinen Eisenschuppen gemacht und sie trugen wallende Hosen aus rotem Stoff, braune Lederstiefel und runde Helme. Daneben standen 300 berittene Bogenschützen, die zusätzliche Wurfspeere trugen und hervorragend ausgebildet waren. Außerdem hatten sich 80 kaiserliche Ritter mit langen Lanzen, die auf ihren von Panzerplat-

ten geschützten Pferden saßen, am anderen Ende des großen Platzes im Herzen der Stadt Cheng-Ho, wo der Mandarin seinen Sitz hatte, aufgestellt.

Hauptmann Wu-Ming, der die kleine Streitmacht durch die Steppe führen sollte, lächelte seinen Herrn stolz an und kam auf ihn zu.

»Wir sind bereit zum Abmarsch!«, rief er und salutierte zackig vor dem kaiserlichen Verwalter.

Der Mandarin musterte die Soldaten vor sich und nickte dem Hauptmann wortlos zu.

»Verlasst Euch auf mich, Verehrter! Wir werden die Orks finden und diesen anmaßenden Räuberstamm auslöschen. Die werden gar nicht wissen, wie ihnen geschieht, wenn wir plötzlich vor ihrem Lager stehen und ihnen die Rache des Imperiums von Manchin bringen«, sagte Wu-Ming und seine kleinen Schlitzaugen leuchteten vor Zuversicht.

»Ihr solltet trotzdem vorsichtig sein und nicht zu übermütig werden, Hauptmann. Die Steppen sind ein gefährlicher Ort, nicht nur wegen der Orks, sondern auch wegen der barbarischen Reiterstämme«, antwortete Qin-Wang.

»Niemand der reitenden Barbaren wird es wagen, zwei Regimenter des Kaisers anzugreifen. Auch diese verlausten Hunde wissen, was die Folge einer solchen Dummheit wäre«, gab Wu-Ming zurück.

»Trotzdem! Der Weg durch die Steppen ist weit und wird hart und entbehrungsreich werden. Marschiert vorsichtig durch diese Einöde und konzentriert Euch auf Eure Aufgabe, Hauptmann«, ordnete der Provinzverwalter an.

»Wir bringen Euch den Kopf dieses frechen Orks. Verlasst Euch auf Eure Soldaten, Herr! Niemand kann das Reich von Manchin in die Knie zwingen. Und schon gar keine Bande dreckiger Grünhäute. Es sind nur primitive Wilde, die gegen eine organisierte Streitmacht keine Chance haben. Wir werden sie finden – selbst in ihrer widerlichen Steppe!«, meinte Wu-Ming und grinste.

Mandarin Qin-Wang ließ seinen Blick über die Fassaden und Dächer der den großen Platz im Zentrum von Cheng-Ho umgebenden Häuser schweifen. Kunstvoll verzierte Hauswände, die in den verschiedensten Farben bemalt worden waren, und mit bräunlichen Ziegeln bedeckte, spitze Dächer machten diesen Ort zu einer regelrechten Augenweide. Wie anders war das karge Wüsten- und Gras-

land jenseits der großen Mauer. Ein Unterschied wie Tag und Nacht. Niemand, der die Innenstadt von Cheng-Ho erblickte und sie mit der öden Trostlosigkeit der nördlichen Steppen verglich, konnte daran zweifeln, dass die Streitmacht Manchins in jedem Falle einer Horde dummer Grünhäute überlegen sein musste.

Ebenso imposant wie die wundervoll bemalten und verschnörkelten Häuser waren die berittenen Bogenschützen in ihren matt glänzenden Schuppenpanzern und den roten Haarbüscheln auf ihren spitz zulaufenden Helmen. Die 80 schwergepanzerten Ritter des manchinischen Heeres aber waren der wahre Blickfang dieser kleinen Streitmacht des Kaisers. Massive Plattenrüstungen und kunstvoll gefertigte Kettenhemden schützten die Oberkörper der erfahrenen Berufssoldaten, die hier ungeduldig auf den Befehl zum Abmarsch warteten. Eine Reihe in der Sonne leuchtender Banner wehte über den Köpfen der kaiserlichen Soldaten, verziert mit großen, manchinischen Schriftzeichen, welche von Sieg, Ehre und Stolz kündeten.

Wu-Ming stand mit versteinerter Miene neben seinem Herrn, hatte den Rücken durchgedrückt und die Augen zusammengekniffen.

»Erledigt die Sache schnell, Hauptmann. Dann wissen die anderen Grünhäute hoffentlich auch, dass sie in Zukunft besser in ihren Steppen bleiben«, sagte Qin-Wang.

»Wegen dieses Abschaums braucht Ihr Euch keine Sorgen mehr zu machen. Wir werden dieses Gewürm zertreten und ein Zeichen setzen, das selbst diese stumpfsinnigen Orks verstehen werden«, gab Wu-Ming siegessicher zurück und ging zu seinen Soldaten herüber.

Kurz darauf setzte sich die Streitmacht des Mandarins in Marsch und zog durch die Stadttore von Cheng-Ho hinaus in Richtung der großen Mauer.

Während sich die von Qin-Wang ausgesandten Soldaten in ermüdenden Eilmärschen so schnell es ging nach Norden bewegten, verbrachten Grimzhag und Zugrakk ihre Zeit mit Herumlungern, gelegentlichen Saufgelagen oder dem Jagen von Ruumphs. Die anderen Orks und Goblins machten in diesen Tagen mehr oder weniger das Gleiche. Ab und zu gab es eine Prügelei am nächtlichen Lagerfeuer und von Zeit zu Zeit hielt Grimzhag seinem Freund Zugrakk oder dem

Schamanen Soork lange Vorträge darüber, was man innerhalb der Grünhautgesellschaft alles verbessern müsste.

In letzter Zeit hatte sich das Verhältnis der Mazauk zu ihren Nachbarstämmen deutlich verbessert und Grimzhag hatte sich mit dem einen oder anderen Häuptling zu einem Gespräch getroffen. Zukünftige Plünderungszüge nahe der Karawanenstraßen sollten demnächst gemeinsam durchgeführt werden und man hatte sich zudem auch über andere Dinge gewaltlos geeinigt. Das verschaffte den Mazauk eine Ruhezeit und ersparte ihnen weitere sinnlose Konflikte mit den anderen Stämmen.

Eine derartige Diplomatie war für nicht wenige Orks und Goblins in Grimzhags Horde zwar nur schwer nachvollziehbar und teilweise kaum noch verständlich, doch der junge Brüller versprach seinen Stammesgenossen wieder und wieder, dass es bald Zeit für einen noch viel größeren Raubzug bei den Menschen war. Seine wortreichen Erzählungen von der zu erwartenden Beute versetzten die Mazaukorks in Erstaunen und ließen sie von Räuberruhm und Reichtum träumen.

Noch herrschte sonniges Wetter, selbst hier in der nördlichen Steppe, und Grimzhag hatte seinen Kriegern versprochen, dass er sie vor dem nächsten Wintereinbruch noch einmal zu der alten Karawanenstraße führen würde, um dort die manchinischen Händler um viele ihrer Waren zu erleichtern.

Dass die Menschen bereits eine kleine Armee ausgesandt hatten und ihn in den Weiten der Steppe suchten, ahnte der Orkhäuptling nicht. Doch seine Feinde marschierten immer weiter nach Norden. Mit jeder untergehenden Sonne stießen sie tiefer in die grenzenlos erscheinenden Einöden vor, um sich an den Mazaukorks zu rächen und den Stamm vollständig zu vernichten.

Aber noch waren sie ein gutes Stück vom Lager der Grünhäute entfernt und somit konnte Grimzhag sein Leben zunächst weiter genießen und sich ganz seinen seltsamen Visionen und Vorstellungen von einem großen, starken Orkvolk hingeben.

Eine Woche war seit dem Beginn des mühsamen Marsches durch die unwirtlichen Steppen vergangen und nicht nur Hauptmann Wu-Ming, sondern auch die meisten seiner Soldaten hatten die ausgedehnten Weiten inzwischen hassen

gelernt. Grasland, Staubland, wüstenähnliche Gebiete und zwischendurch immer wieder Hügel und Felsformationen – das war seit Tagen der Anblick, der sich den Soldaten von Manchin bot. Mittlerweile schmerzten den Infanteristen die Füße und nicht wenige von ihnen fühlten sich langsam verloren in der kargen, trostlosen Einöde, welche sich bis ans Ende von Antariksa zu erstrecken schien.

Nur selten kreuzte jemand den Weg der kaiserlichen Soldaten. Meistens waren es Angehörige der menschlichen Nomadenstämme, die hier im Süden der Steppengebiete siedelten. Eine größere Grünhautbevölkerung gab es erst in den Regionen, die noch weiter nördlich lagen. Und diese waren noch eine Reihe von Tagesmärschen entfernt. Dort mussten die Mazauk hausen, dachte sich Wu-Ming, und wirkte wenig begeistert, wenn ihm wieder einmal bewusst wurde, wie lang der Weg war, den sie noch zurücklegen mussten.

Manchinische Soldaten zogen nur sehr selten durch die Steppen und in den letzten Jahrzehnten hatte es auch keinen Anlass dazu gegeben. Die in der Nähe der Großen Mauer wohnenden Nomadenstämme der Menschen zahlten dem Himmelskaiser ihre Tribute und verhielten sich ruhig. Überfälle oder gar Invasionsversuche unternahmen die reitenden Barbaren fast überhaupt nicht mehr, denn sie wussten, was es bedeutete, das Imperium von Manchin zum Feind zu haben.

Diese Orks unter Führung des »Banditenkönig« Grimzhag hatten es allerdings gewagt, die Autorität des Reiches, das seine Hände schützend über die fahrenden Händler hielt, zu untergraben und mussten bestraft werden. Das bedeutete allerdings, dass sich Wu-Ming und seine Männer in ein Gebiet vorwagen mussten, dass weit von Manchin entfernt war und an dem – außer den grünhäutigen und menschlichen Barbarenstämmen – kein manchinischer Kaiser jemals Interesse gehabt hatte.

Wer in den Steppen des Nordens sein Dasein fristete, der gehörte für Wu-Ming ohne Zweifel zum Bodensatz Antariksas. So wie diese Orks, die er jetzt jagen musste, um ihnen die Rache des Himmelskaisers zu bringen. Im Grunde war das keine angenehme Aufgabe und die anfängliche Euphorie des Hauptmanns war inzwischen wieder verflogen und einem Gefühl der Trostlosigkeit und Erschöpfung gewichen. Dass es den 2.000 Hellebardieren und ihren berittenen Kameraden

wenig anders erging, verriet deren immer lauter werdendes Murren und Schimpfen.

Es sollte noch eine Weile dauern, bis die manchinische Streitmacht die nördlichen Steppen erreicht hatte, um schließlich durch noch kargere und düstere Landstriche zu ziehen. Dies alles führte zu allgemeiner Frustration und brodelndem Unmut unter den kaiserlichen Soldaten, die aber nach wie vor keinen Zweifel daran hegten, dass ihnen die primitiven Mazaukorks nicht viel würden entgegensetzen können. Sie waren lediglich dummer Abschaum, wie der Hauptmann immer wieder betonte, und so wollte man sie auch behandeln.

Wu-Ming betrachtete die Ansammlung runder Zelte am Horizont und zückte sein Schwert. Hinter ihm gingen seine Soldaten in Formation, während sich die Reiter an den Flanken positionierten.

»Das müssen sie sein und sie scheinen nicht mit uns zu rechnen. Umso besser! Wir rücken im Eiltempo vor, bevor sie überhaupt wissen, was los ist!«, rief der manchinische Hauptmann seinen Männern zu und diese bewegten sich im Laufschritt auf das Orklager zu.

Als sie auf etwa dreihundert Meter herangekommen waren, hörten sie lautes, kehliges Gebrüll und ein paar verdutzte Grünhäute stürmten zwischen den Zelten hervor und rannten zu ihren Gnoggs.

Geordnet und diszipliniert kamen die Menschen näher und überbrückten die Entfernung zu den nun panisch schreienden Orks mit atemberaubender Geschwindigkeit. Schließlich gingen die berittenen Bogenschützen kurz vor dem Lager in Position. Mehrere Dutzend Orks hatten sich derweil mit Speeren und Schilden rund um ihre Zelte versammelt.

»Feuer!«, schrie Hauptmann Wu-Ming und eine Wolke aus Pfeilen ging auf die Grünhäute hernieder.

Jaulend und quiekend brachen einige Stammeskrieger zusammen, der Rest lief planlos durcheinander.

»Folgt mir, Männer!« Wu-Ming hob sein langes, blitzendes Schwert und seine Soldaten stürmten mit einem donnernden Kriegsruf auf die Orks zu.

Zwei volle Regimenter der kaiserlichen Armee brandeten wie eine brausende Woge in die Schar der Orkkrieger. Dann griffen die schweren Reiter das Lager von der Seite an und brachen durch die Zelte, alles in ihrem Weg erschlagend und niedertrampelnd. Es war ein ungleicher Kampf, denn nur ein kleiner Teil der Krieger des Stammes hatte sich überhaupt erst zur Verteidigung formiert, als die Menschen schon durchgebrochen waren. Mit Hellebarden, Schwertern und Säbeln hieben die kaiserlichen Soldaten die Haufen der Grünhäute zusammen und verwüsteten das ganze Lager.

Wer von den entsetzten Orks durch die weite Steppe zu flüchten versuchte, der wurde schnell von den manchinischen Reitern eingeholt und niedergestreckt.

Das Gemetzel dauerte keine Stunde, dann waren die meisten Grünhäute bereits erschlagen und nur noch der Häuptling, ein großer, muskulöser Ork mit einer schartigen Axt, leistete den Menschen mit seinen treuesten Kämpfern Widerstand. Brüllend schwang die wütende Bestie ihre Waffe und hackte sich mit roher Kraft durch einen Pulk kaiserlicher Soldaten. Dann jedoch wurde der Ork gleich von mehreren Speeren aufgespießt und hauchte leise röchelnd und Blut spuckend sein Leben aus. Die Leibwache des Häuptlings war ebenfalls schnell besiegt und hatte gegen die zahlenmäßig überlegenen Menschen keinerlei Chance.

Hauptmann Wu-Ming schickte seine Reiter schließlich noch zum Lager der Cramogg in einigen hundert Metern Entfernung und seine Männer metzelten auch dort alles nieder. Wenig später war es vorbei.

Wu-Ming ging mit einem verächtlichen Lächeln zu dem toten Orkanführer, der vor ihm in einer großen Blutlache lag, und setzte ihm den Fuß auf den von Speeren durchlöcherten Rücken.

»Das ist also der König der Steppe!«, rief er aus und trennte dem Ork mit einem wuchtigen Schlag den Kopf ab.

Seine Soldaten lachten und johlten, als er den kahlen, grünen Schädel an einem Ohr packte und ihn in die Luft hielt.

»Seht, Männer! Das war der König der Steppe!«, brüllte er grimmig und schleuderte den Kopf in Richtung eines eingestürzten Zeltes.

Einer der Unteroffiziere kam zu ihm und verbeugte sich. »Das war ein einfacher Sieg, Hauptmann. Da hätte ich von diesen Orks aber mehr erwartet.«

Wu-Ming grinste. »Mehr erwartet? Ich nicht! Diese Grünhäute sind lächerlich. In großer Zahl fühlen sie sich vielleicht stark, aber alles in allem sind sie wertloser Abschaum. Jetzt sind es jedenfalls ein paar weniger.«

»Dann sind wir hier fertig und können wieder zurückmarschieren, nicht wahr?«, vergewisserte sich der Soldat noch einmal.

»Ja! Das haben wir schnell und gründlich erledigt«, antwortete Wu-Ming.

Kurz darauf, nachdem das Orklager akribisch nach Überlebenden abgesucht und noch einige Grünhäute, die gedacht hatten, dass sie sich zwischen den Zelten verstecken könnten, getötet worden waren, marschierte die Streitmacht des Mandarins wieder davon.

»König der Steppe …«, murmelte Wu-Ming und schüttelte den Kopf, während ihn einige seiner Soldaten schmunzelnd ansahen.

»Wolltet Ihr den Kopf des Orkhäuptlings nicht als Beweis unseres Erfolges mitnehmen?«, fragte einer der Hellebardiere plötzlich.

Der Hauptmann kratzte sich am Kinn und fluchte. Dann befahl er einem der berittenen Bogenschützen, wieder zum Orklager zurück zu reiten und die Trophäe zu holen.

»Grimzhags Kopf!«, stieß er aus. »Solche Sachen vergesse ich manchmal. Verdammt!«

Seine Soldaten lachten auf und nun musste auch Wu-Ming grinsen. Derweil ritt der Bogenschütze los, um seinen wichtigen Auftrag zu erfüllen.

Gegenschlag

»Wer hat diesen Haufen Snags in unser Lager gelassen?«, brüllte Grimzhag und schlug seinem Freund Zugrakk mit der Klaue auf den Rücken. Dieser keuchte und machte einen Satz nach vorn.

Vor dem Häuptling hatten sich sämtliche Krieger des Mazaukstammes versammelt. Orks und Goblins waren pflichtbewusst angetreten und schauten respektvoll auf ihren Anführer in seiner neuen Rüstung. Dieser grinste breit und zeigte seinem Gefolge die Zähne.

»Es sind genau 87 Orkkrieger und 41 Goblins«, erklärte eine kleine Grünhaut, die eine mit Orkglyphen bekritzelte Schiefertafel in der Hand hielt und diese dem jungen Brüller überreichte.

»Das Wort »Goblin« bitte durchstreichen und durch »Snag« ersetzen«, meinte Grimzhag und stieß ein kehliges Gelächter aus.

»Zu Befehl, Häuptling!« Der Goblin mit der kleinen Schiefertafel verneigte sich.

»War doch nur Spaß, du Wicht!«, grunzte Grimzhag und knurrte belustigt. Heute war er richtig gut gelaunt.

Einige der älteren Orkkrieger gaben ebenfalls ein paar blöde Sprüche von sich und versuchten die Goblins ein wenig zu ärgern.

»Da hast du ja eine schöne Streitmacht versammelt, Alter«, sagte Zugrakk und gesellte sich zu den anderen Kämpfern des Stammes.

Grimzhag stolzierte hingegen vor den angetretenen Grünhäuten auf und ab. Soork, der Schamane, sah sich die bescheidene Heerschau aus einiger Entfernung mit nachdenklicher Miene an. Eine Horde Orks mit runden Holzschilden, langen Speeren und Schwertern mit breiten Klingen hatte sich auf der Wiese hinter dem Lager versammelt. Daneben standen die Goblins und hielten Bögen oder Speere in den Händen. Alle Augen waren auf Grimzhag gerichtet. Dieser schwang seine neue Waffe, eine übergroße Machete, die in der Sonne aufblitzte, und brüllte: »Von heute an werden wir jeden Tag das Kämpfen in Formation üben. Es mangelt euch Snagnasen nämlich an Disziplin und Ordnung. Das müssen wir in den Griff bekommen!«

Die Grünhäute murmelten durcheinander und schenkten ihrem Anführer bewundernde Blicke. Er hatte sich wieder einmal viele Gedanken gemacht, meinten sie.

»Ich werde in den nächsten Sonnen einige von euch für meine persönliche Leibwache auswählen und ihr werdet besonders hart trainieren. Nur durch Fleiß und Mut kommt man heutzutage zu etwas, nicht wahr?«, knurrte Grimzhag.

Ein lauter Schlachtruf war die Antwort des Kriegerhaufens. Die versammelten Goblins tuschelten derweil durcheinander und einige kratzten sich verwundert an ihren langen Nasen.

»Was will er denn jetzt von uns?«, hörte Grimzhag einen der kleinen Grünlinge flüstern.

Ehe der grauäugige Orkhäuptling weitere Anweisungen brüllen konnte, kam plötzlich ein Gnoggreiter mit gewaltiger Geschwindigkeit aus der Steppe herangerast und hielt vor den Kriegern des Mazauksstammes an. Grimzhag musterte den Ork verdutzt und dieser sprang von seinem laut hechelnden Reittier. Dann rief er außer Atem: »Menschlinge haben die Tohuz angegriffen und den ganzen Stamm getötet! In der Kaltsenke, Häuptling! Es waren Menschlinge!«

»Wer bist du?«, murrte Grimzhag und kam auf den Gnoggreiter zu.

»Ich bin Korkor von den Nargrogg, Häuptling. Ich wollte Euch nur warnen. Menschlinge ziehen durch die Steppe und haben die Tohuz vernichtet. Es ist eine ganze Armee!«, schnaufte der Ork.

»Menschlinge? Was sagst du da?«, knurrte der junge Brüller.

»Ja, Soldaten aus Manchin. Ich habe sie gesehen!«

»Hier? In unserer Steppe?«, mischte sich Zugrakk ein.

»Ja! So glaubt mir doch!«

»Und sie haben die Tohuz getötet?«

»Bis auf den letzten Ork, Häuptling!«

»Die Tohuz siedeln nicht weit von hier und wir haben ein gutes Verhältnis zu ihnen. Jetzt sind sie alle tot, oder was?«, hakte Grimzhag aufgeregt pfeifend nach.

»Niemand von ihnen lebt mehr. Sogar die Cramogg und die Jungen sind tot. Ich war da und habe ihr verwüstetes Lager gesehen, mächtiger Grimzhag«, erklärte Korkor verstört.

»Und es waren wirklich Menschlinge aus Manchin?«

»Ganz sicher! Die marschieren inzwischen wieder nach Süden, Wütender!«

Grimzhag streckte brummend die Zunge heraus, was zeigte, wie überrascht er war. Kurz darauf wurde sein Blick wild und zornig. Er ließ seine grobschlächtige Waffe durch die Luft schneiden und brüllte laut auf.

»Und diese verfluchten Menschlinge sind noch immer hier in der Steppe?«, schrie er den Gnoggreiter an.

»Sie sind schon wieder etwas weiter nach Süden gezogen, aber sie marschieren nicht so schnell wie wir Orks«, gab Korkor zurück.

Grimzhag winkte einige seiner Kämpfer mit einem tiefen, bedrohlichen Grollen zu sich herüber und fletschte die Zähne. Seine Klaue wurde zur klobigen Faust.

»Auf die Gnoggs! Benachrichtigt die Krummag und alle anderen, die mit uns ziehen wollen. Wir werden diese Menschlinge angreifen, weil sie es gewagt haben, in unsere Steppe zu kommen und unsere Mitorks zu erschlagen!«, brüllte er.

Augenblicklich machten sich ein paar Krieger auf den Weg, um zu den anderen Stämmen zu reiten. Grimzhag schnaufte nachdenklich und ging zu seinem Freund Zugrakk.

»Warum haben diese Menschlinge die Tohuz angegriffen?«, murmelte dieser und war überfordert.

»Ich glaube, dass sie die Tohuz mit uns verwechselt haben«, antwortete Grimzhag und fluchte.

Es dauerte nur zwei Sonnen, da hatte sich Grimzhags Orkhorde eine große Anzahl weiterer Krieger von den Nachbarstämmen angeschlossen. Wie groß die Streitmacht der Menschen war, musste nun erst einmal durch ein paar berittene Späher herausgefunden werden. Diese waren bereits unterwegs und versuchten Wu-Mings Soldaten so schnell es ging einzuholen, um sich von der Stärke des Gegners ein Bild zu machen.

Die Krieger der Mazauk und ihre Verbündeten marschierten derweil unter Grimzhags Führung im Eiltempo nach Süden. Es waren fast 1.200 Kämpfer, die nun durch die Steppe rannten und ritten, um die Eindringlinge noch zu erwischen. Schnaufend legten die Grünhäute Kilometer um Kilometer zurück und Grimzhag erlaubte ihnen keine Rast. Er wollte diese Menschlinge unter allen Umständen in die Klauen bekommen, um den Überfall auf die Tohuz zu rächen.

Die von Wu-Ming geführte Streitmacht bewegte sich wesentlich langsamer als die Orks und Goblins, die ihnen jetzt auf den Fersen waren und sogar in der Nacht marschierten. Doch die Grünhäute waren von Natur aus äußerst zäh und ausdauernd, was ihnen gegenüber den Menschen hier in den weiten Einöden einen deutlichen Vorteil brachte.

Als die Gnoggspäher schließlich zur Horde zurückkehrten, berichteten sie den anderen von der Größe der Menschenarmee. Diese war den Grünhäuten zahlen-

mäßig deutlich überlegen und die Nachricht, dass die Menschen sogar einige Dutzend ihrer schweren Reiter und berittene Bogenschützen mit sich führten, sorgte in den Reihen der Orkkrieger für große Unruhe.

Aber Grimzhag duldete keine Feigheit vor dem Feind und erschlug zwei Goblins vor den Augen seiner Horde, weil sie es gewagt hatten, den Sieg über die Menschen in Frage zu stellen. Knurrend und brüllend hämmerte er seinem Gefolge ein, dass sie den kommenden Kampf auf jeden Fall gewinnen würden. Er selbst glaubte fest daran. Mehrere Sonnen lang verfolgten die Grünhäute die Streitmacht der Menschen fast ohne Pause. Diese bewegte sich inzwischen auf die braune Ebene zu, ein von Hügeln und Felsformationen durchzogenes Stück Steppe. Hier wollte Grimzhag die verhassten Menschen stellen und niedermachen. Doch um dieses Ziel zu erreichen, musste er sich klug anstellen und durfte dem Gegner keine Chance zur Verteidigung lassen.

Die Dunkelheit hatte das weite Land unter ihre Fittiche genommen und lediglich einige Lagerfeuer, um welche Wu-Mings Männer gedrängt saßen, erhellten die Finsternis und spendeten ein wenig Licht. Die beiden Monde Antariksas waren hinter einer dichten Wolkendecke verborgen und nicht mehr am Nachthimmel auszumachen.

Die Soldaten hatten in der Nähe einiger Felsformationen, die quer durch diesen Teil der Einöde verliefen, ihr Lager aufgeschlagen und waren vollkommen erschöpft. Tagelange Gewaltmärsche hatten sie ans Ende ihrer Kräfte gebracht, so dass sie froh waren, sich endlich ein paar Stunden ausruhen zu können.

Müde stand Hauptmann Wu-Ming neben einem seiner Unteroffiziere am Lagerfeuer und starrte in die Flammen. Dem Manchinen fielen schon fast die Augen zu und er gähnte zwischendurch immer wieder leise vor sich hin.

»Diese Gegend ist vollkommen trostlos. Hier wollte ich nicht einmal tot auf dem Boden liegen«, murrte er und sah seinen Untergebenen an.

»Ich bin einfach froh, dass alles so glatt verlaufen ist und wir diese Wilden so schnell erledigen konnten. Aber ich freue mich auch auf zu Hause, das könnt Ihr mir wirklich glauben, Hauptmann«, antwortete der untersetzte Soldat.

Die beiden schwiegen für eine Weile und Wu-Ming betrachtete gedankenverloren die schwarzen Umrisse der Pferde, die einige der berittenen Bogenschützen unweit des Lagers zwischen zwei Hügeln abgestellt hatten. Daneben standen drei Infanteristen mit Hellebarden, die Wache hielten und die dunkle Steppe beobachteten.

»Ich lege mich gleich auf's Ohr …«, gähnte der Anführer der kaiserlichen Soldatentruppe und hielt sich die Hand vor den Mund. Der Unteroffizier nickte bloß und ließ ebenfalls ein leises Gähnen hören.

Wenige Sekunden später gellte plötzlich ein lauter, spitzer Schrei durch die Nacht. Wu-Ming und einige andere Soldaten drehten sich verdutzt um. Fragend sahen sie sich an. Sie konnten eine Reihe kleiner, kreisender Lichtpunkte am Horizont erkennen und erneut ertönte ein schrilles Gekreische. Dann folgte ein Keifen und Kichern.

»Was ist das?«, knurrte der Unteroffizier und zog sein Schwert aus der Scheide, während seine Kameraden nervös durcheinander tuschelten.

Hinter den kreisenden Lichtscheinen, die offenbar von Fackeln erzeugt wurden, konnte man die Konturen einiger Felsen erkennen, welche sich vom dunkelblauen Nachthimmel der Steppe abhoben. Wu-Ming rief ein paar der Reiter zusammen und befahl ihnen nachzusehen, wer sich dort hinten versteckt hielt.

Derweil wurden die Schreie immer lauter und zahlreicher und wechselten sich schließlich mit höhnischem Gelächter ab. Die Fackeln kamen langsam näher. Kurz darauf flogen einige Pfeile in Richtung der lagernden Menschen. Wu-Ming ging in die Hocke und fluchte.

»Wer schießt da auf uns? Ich will wissen, was da los ist!«, schrie der Hauptmann und seine müden Männer versammelten sich zu einem lustlos wirkenden Haufen.

Inzwischen waren etwa dreißig Reiter in Richtung der Fackelscheine vorgeprescht, um nachzusehen, wer dort so einen Lärm machte. Kurz darauf erkannten sie eine kleine Schar schemenhafter Gestalten in der Dunkelheit, die laut johlten, als die Menschen näher kamen.

»Ein Haufen Goblins!«, schrie einer der Reiter durch die Nacht und Wu-Ming gab einem Trupp Hellebardiere den Befehl, den Berittenen zu folgen. Währenddessen waren auch die Ritter aufgewacht, hatten ihre Rüstungen angezogen und

ihre Pferde bestiegen. Sie nörgelten und schimpften, weil man ihnen den wohlverdienten Schlaf geraubt hatte, genau wie ihre Kameraden von der Infanterie.

»Iaaah!«, schallte es vom Horizont zu den kaiserlichen Soldaten herüber, dann wurden die Lichtscheine wieder kleiner.

»Die Goblins fliehen!«, kam es von den berittenen Bogenschützen, die versuchten einige der kleinen Grünhäute in der Dunkelheit zu erwischen.

Mittlerweile waren Wu-Ming und einige Hundert Fußsoldaten in Richtung der dunklen Hügel marschiert und bewegten sich auf die Felsformation zu. Der Rest der Soldaten und die Ritter blieben zunächst im Lager und bildeten einen großen Kreis.

Wieder flogen Pfeile auf die verwirrten Soldaten zu, während in einiger Entfernung mehrere laute Schmerzensschreie und das Gewieher von Pferden erschallten.

»Die hocken hinter den Felsen und beschießen uns!«, grollte der schlitzäugige Anführer und trieb seine Männer an, schneller vorzurücken.

»Iaaah!«, schallte es durch die Steppe und ein irres Gekicher kam hinterher.

Jetzt eilten die berittenen Bogenschützen zurück, drei von ihnen fehlten. »Dort hinter den Felsen lauert ein Haufen Goblins. Vielleicht 40 von ihnen …«

»Denen wird das Lachen noch vergehen!«, knurrte Wu-Ming und hastete mit seinen Soldaten geduckt durch die Dunkelheit.

»Iaaah!«

»Euch machen wir gleich den Garaus, ihr hässlichen Mistviecher!«, schrie Wu-Ming.

»Iaaah!«

Der manchinische Hauptmann und etwa 400 Soldaten mit Hellebarden und Schilden, gefolgt von berittenen Schützen, marschierten unbeirrt weiter auf die Felsformation zu. Das Lager, in dem der Rest der kleinen Streitmacht Wacht hielt, blieb weit hinter ihnen zurück.

Plötzlich verstummten die Schreie der Goblins. Schlagartig herrschte Totenstille. Nur noch die Dunkelheit der Steppe, das leise Säuseln des Windes und das verwunderte Geflüster der Soldaten waren geblieben. Inzwischen standen die Manchinen von einigen Hügeln und Felsbrocken umringt auf offenem Feld.

»Los! Wir suchen diese widerlichen Missgeburten und bringen sie um!«, befahl Wu-Ming und lief mit erhobenem Schwert voraus.

Es dauerte nur noch einen kurzen Moment, dann hörte der Hauptmann das aufgeregte Geschrei der Infanteristen, die eine Vielzahl dunkler Schatten, welche lautlos zwischen den Felsen und Erhebungen hervorströmten, ausgemacht hatten. Wu-Ming blieb stehen und seine Kinnlade fiel nach unten. Schemenhafte Gestalten, Hunderte, vollkommen schweigend, stürmten durch die Steppe – nur eine Vielzahl leiser Schritte war zu hören.

»Formation einnehmen!«, schrie der Hauptmann entsetzt, während die vielen schwarzen Punkte blitzartig näher kamen und ohne jeden Laut angriffen. Erst als sie die Menschen schon fast erreicht hatten, stießen sie einen gellenden Kriegsschrei aus und fielen über die verunsicherten Soldaten her. Wu-Ming, dem für einen kurzen Moment regelrecht die Spucke weggeblieben war, wurde von einem langen Orkspieß durchbohrt und sank keuchend ins Gras der Steppe.

Grimzhag, der die meisten der Menschensoldaten um mindestens einen Kopf überragte, wehrte den Hieb eines Hellebardenträgers ab und enthauptete diesen mit einem wuchtigen Streich. Sein Freund Zugrakk rammte sein Schild in den Rücken eines weiteren Soldaten und warf ihn zu Boden. Von allen Seiten bedrängt und durch den unerwarteten Angriff in Panik und Unordnung versetzt, stoben die Menschen schließlich auseinander und verloren jegliche Disziplin. Die Orks prügelten mit Schwertern, Keulen und Äxten auf sie ein und streckten Dutzende kaiserliche Soldaten nieder. Schreiende Goblins schleuderten ihre Wurfspeere auf die verzweifelten Hellebardiere und griffen dann mit lautem Gebrüll an.

Derweil rannten die Soldaten, die zuvor im Lager geblieben waren, so schnell sie konnten in Richtung der Kämpfenden, um ihren bedrängten Kameraden zu helfen. Grimzhag, eingehüllt in seine neue Rüstung aus massiven Eisenplatten, wütete wie ein Berserker und hackte sich durch die schwächlichen Manchinen, die seiner brutalen Kraft nicht viel entgegensetzen konnten.

»Die anderen Menschlinge kommen!«, schrie der junge Häuptling durch das blutige Getümmel und ein paar Goblins kletterten auf die Felsen und zündeten

wieder ihre Fackeln an. Laut kreischend ließen sie die Flammen kreisen und sprangen wie wild auf und ab.

Die schwergepanzerten Ritter der Menschen, welche ebenfalls im Lager geblieben waren, erreichten die Masse der Kämpfenden zuerst und donnerten mit gesenkten Lanzen durch die Grünhäute, die dadurch beinahe in Panik gerieten und zu fliehen drohten.

»Durchhalten, Krieger! Niemand rennt weg! Sonst häute ich euch persönlich!«, brüllte Grimzhag, als er die Reiter erblickte, und schlitzte einen der Hellebardenträger mit seiner riesigen Waffe von oben bis unten auf.

Kurz darauf hatten auch die übrigen Fußsoldaten der Menschen das wilde Kampfgetümmel erreicht und griffen die Grünhäute mit lautem Gebrüll an. Wieder waren die Orks kurz davor, die Nerven zu verlieren und schrieen aufgeregt durcheinander. Doch Grimzhag drohte seinen Kriegern, sie alle lebendig zu braten, wenn sie es jetzt wagten zu fliehen.

Grunzend drehte der Häuptling seinen Kopf nach Westen, wo er eine große Anzahl weiterer Schatten am Horizont erblickte. Mit einem befriedigten Knurren lauschte er dem wütenden Getrampel Hunderter von schnaufenden Gnoggs, die mit aller Kraft über die Ebene rasten. Angesichts der berittenen Orks, nicht weniger als 500 an der Zahl, ergriff den Gegner die Furcht.

Es dauerte nur noch einen kurzen Augenblick, dann fielen die Gnoggreiter den Menschen in den Rücken und fegten durch ihre Reihen. Die kaiserlichen Soldaten wurden von langen Speeren durchbohrt oder von den rasenden Gnoggs einfach über den Haufen gerannt. In diesem Moment brach endgültig jede Ordnung zusammen und die Menschen, welche sich ohne ihren Anführer hilflos fühlten, wandten sich zur wilden Flucht.

Grimzhag spornte seine Krieger zu immer größerer Kampfeswut an und die Tatsache, dass nun sogar die Menschenreiter davonritten, erfüllte die Orks und Goblins mit dem festen Glauben an den Sieg. Brüllend töteten sie jeden Menschen, der ihnen vor die Klinge kam, und die Masse der Gnoggreiter jagte die chancenlosen Hellebardiere durch die Nacht, um sie zu Hunderten niederzumachen.

»Es ist unglaublich! Wir haben es tatsächlich geschafft!«, schrie Zugrakk durch den Kampflärm. Grimzhag reckte seine blutverschmierte Faust in die Höhe.

»Schlachtet alles ab! Tod den Menschlingen! Woooah! Woooah!«, hallte die gutturale Stimme des Orkhäuptlings durch die Nacht, während seine Horde in einen Zustand furchtbarer Raserei verfiel.

Die fliehenden Menschen wurden bis zum Morgengrauen durch die Steppe gejagt und zum größten Teil erschlagen. Fast alle Hellebardiere blieben auf dem Schlachtfeld und nur einige der Reiter konnten den hasserfüllten Grünhäuten entkommen. Grimzhag hatte einen gewaltigen Sieg errungen.

Triumphierend zog der Häuptling mit seinen Kriegern durch die Steppe und brachte einen Berg erbeuteter Menschenwaffen und Rüstungen mit ins Lager. Jetzt wurde sein Name bei den benachbarten Orkstämmen endgültig zum Begriff. Grimzhag der Grauäugige – der die Menschlinge besiegt hat.

Ramgull, ein alter Ork, der nur noch ein Auge hatte, erhob sein Trinkhorn und pries den Häuptling der Mazauk in den höchsten Tönen als Wohltäter der Grünhäute und großen Feldherren. Zugrakk grinste seinem Freund zu, obwohl dieser ihm in letzter Zeit fast schon unheimlich geworden war.

»Ich habe so manchen Kampf mitgemacht, aber ich habe noch nie einen so großartigen Anführer wie unseren Grimzhag erlebt!«, stieß der einäugige Ork gerührt aus und umarmte den Häuptling, der daraufhin verlegen brummte.

»Danke! Danke! Ich weiß gar nicht, was ich sagen soll …«, gab der junge Brüller zurück und fiepte fast vor Freude.

»Grimzhag! Grimzhag! Grimzhag der Menschlingsschlächter!«, brüllte ein anderer Ork aus voller Kehle. Er trug eine der erbeuteten Ritterrüstungen, in die er kaum hineinpasste.

»Man tut, was man kann. Aber ich bin auch nur ein Ork …«, grunzte der Häuptling bescheiden.

»Unser lieber Grimzhag ist eben jemand, der die Schädel immer tief stapelt«, meinte Soork der Schamane in Anlehnung an einen alten Orkspruch.

»Jedenfalls werden diese elenden Menschlinge demnächst sicherlich etwas vorsichtiger sein, bevor sie sich noch einmal so weit in unsere Steppe hinauswagen«, knurrte der Häuptling.

»Du wirst immer bekannter, Grimzhag. Zuerst der erfolgreiche Raubzug und jetzt der große Sieg über die Menschlinge. Bald werden dich immer mehr Orks und Goblins bewundern, denn die Soldaten von Manchin zu besiegen ist schon eine tolle Leistung«, schob der Geistesbegabte mit dem runzligen Gesicht nach.

»Lass dich umarmen, junger Brüller! So muss ein Ork sein. Hart, brutal und mutig. Komm her!«, rief der einäugige Veteran glücklich und umarmte Grimzhag noch einmal. Inzwischen hatte er schon eine Menge Pilzbier geschluckt.

»Ja, vielen Dank! Is' gut jetzt, Ramgull …«, sagte der Stammesführer verlegen.

Die im Zelt des Häuptlings versammelten Krieger sprachen weiter dem berauschenden Pilzbier zu und Grimzhag setzte sich wieder ans Lagerfeuer. Soork ließ sich neben ihm nieder.

»So sind früher die großen Kriegsherren unseres Volkes entstanden, Wütender«, sagte der Schamane und sah den jungen Häuptling an.

»Aha?« Grimzhag grinste.

»Ja, genau durch solche Taten! Ihre Erfolge führten dazu, dass sich ihnen im Laufe der Zeit mehr und mehr Krieger anschlossen und sie schließlich riesige Armeen in den Kampf führen konnten. Ich denke zum Beispiel an den mächtigen Azhog und einige andere«, erklärte Soork.

»Soll ich jetzt ein großer Kriegsherr werden?«, brummte Grimzhag und ließ fragend die Zunge heraushängen.

»So etwas hatten die wenigsten Herrscher der Orks wirklich geplant. Es hat sich einfach so entwickelt«, antwortete der Schamane und winkte einen Goblin zu sich. Dann ließ er sich sein Trinkhorn mit Pilzbier füllen und schnappte sich eine saftige Ruumphkeule.

»Ich hielt das einfach für nötig, Soork.«

»Was meinst du?«

»Den Menschlingen mal eine Lektion zu erteilen. Die nehmen uns Orks doch überhaupt nicht mehr ernst. Aber es war ja ohnehin nur eine kleine Menschlings-

horde. Ich bin zwar stolz auf meinen Erfolg, aber ein großer Sieg ist etwas anderes«, sagte Grimzhag.

»Es ist lange her, dass wir die Menschlinge besiegt haben, von den wilden Menschlingen der Steppen einmal abgesehen. Aber die sind ja nicht so mächtig wie die Soldaten von Manchin.« Der Schamane hob anerkennend die Klaue.

Zugrakk, der den beiden zugehört hatte, beugte sich zu ihnen herab und seine roten Augen leuchteten im Schein des Feuers. »Es war ein großer Sieg über die Menschlinge. Das kannst du ruhig laut sagen, Grimzhag. Die waren doch viel mehr als wir und trotzdem haben wir es ihnen gezeigt. Prost!«

Soork kicherte. »So sehen das die meisten Orks, Häuptling. Tief im Inneren gibt es für sie nichts Großartigeres als einen Sieg über die Menschlinge. Das gibt ihnen das Selbstvertrauen eines paarungsbereiten Gnoggs.«

»Wenn sich eines Tages die Orks der Steppen zusammenschließen würden, dann könnten wir sogar dem Reich von Manchin gefährlich werden. Das wäre was!«, schwärmte Grimzhag und leckte sich über die Fangzähne.

»Ohne Führung sind auch große Armeen unseres Volkes unfähig zu siegen. Und es gab in den letzten Jahrhunderten immer weniger große Führer, weil die Grauaugen immer weniger wurden. So haben die Götter unser Volk geformt. Sie haben die große Masse der Krieger geschaffen, die aber durch die Grauäugigen angeführt werden muss. Wir Denker sind nicht dazu in der Lage, ganze Horden zu lenken, denn dafür haben uns die Götter nicht gemacht. Aber Orks wie du haben die Kraft der alten Herrscher noch im Blut, Grimzhag. Leider haben unsere Feinde vor langer Zeit im großen Krieg die meisten Grauaugen getötet und dadurch ist ihre Blutlinie fast versickert«, erklärte Soork.

»Die Vergangenheit ist nicht mehr wichtig. Wir leben heute – alle Orks leben heute und die Vergangenheit interessiert höchstens noch euch Geistesbegabte«, meinte der junge Brüller.

»Sie interessiert uns, weil man erst dadurch das Heute versteht, Wütender. Man muss die Vergangenheit kennen, um die Gegenwart begreifen zu können«, philosophierte der Schamane.

»Wie auch immer«, brummelte Grimzhag leicht benebelt vom Pilzbier. »Denen haben wir es jedenfalls gezeigt!«

Der kräftige Ork, welcher in der letzten Zeit noch ein wenig größer und muskulöser geworden war, deutete auf die von den Menschen erbeutete Standarte mit den seltsamen Symbolen und Schriftzeichen, die von einem seiner Krieger an der Zeltwand aufgehängt worden war. Dann grinste er Soork zu.

»Sie haben zwei volle Regimenter Hellebardiere niedergemacht? Über 2.000 Mann?«, rief Mandarin Qin-Wang entsetzt und atmete schwer.

Der berittene Bogenschütze, der den Orks entkommen und auf seinem Pferd im Eiltempo nach Cheng-Ho zurückgeritten war, nickte wortlos. Er hatte eine tiefe Schnittwunde am Arm und konnte sich vor Erschöpfung und Schmerzen kaum noch auf den Beinen halten.

Qin-Wang rief rot an und brüllte: »Wie konnte so etwas passieren? Wie konnte sich eine Streitmacht aus kaiserlichen Soldaten von einer Horde Grünhäute überrumpeln lassen?«

»Sie kamen in der Nacht, Herr! Hunderte von ihnen!«, stöhnte der Bogenschütze.

»Waren sie in der Überzahl?«

»Das kann ich nicht sagen, Herr. Es war mitten in der Nacht.«

»Und was ist mit diesem Räuberhauptmann, diesem Grimzhag? Hat er diese Orks angeführt?«, schnaubte Qin-Wang.

»Nein! Wir haben das Dorf dieses verfluchten Banditen vorher gefunden und ihn getötet. Genau wie seinen ganzen Stamm, Herr.«

»Und wer waren dann diese Orks, die euch angegriffen haben?«

»Ich kann es nicht sagen, mächtiger Mandarin …«

Qin-Wang machte auf dem Absatz kehrt und zischte eine üble manchinische Verwünschung. Er rief seinen ersten Diener, Tao-Lang den Bedachten, zu sich und erzählte ihm von dem unerfreulichen Ausgang der Strafexpedition, die seine Soldaten unternommen hatten.

»So etwas hat es lange nicht mehr gegeben. Ein Haufen Grünhäute, die eine Abteilung der kaiserlichen Armee aufreiben und vollständig vernichten. Was soll ich denn jetzt dem Kaiser sagen?«, murrte der Mandarin.

Tao-Lang, ein mittelgroßer Mann mit gelblich-brauner Haut und einem langen Zopf am Hinterkopf, schloss die Augen und dachte nach. Kurz darauf antwortete er: »Nichts, Herr!«

»Nichts?« Der Mandarin riss die Augen auf.

»Ja, richtig! Sagt dem Kaiser nichts, denn diese Angelegenheit ist im Grunde völlig unwichtig für das Imperium. Was sind schon 2.000 Soldaten? Yuan-Han III. hat sicherlich andere Sorgen als irgendwelche Orkbanditen in der nördlichen Steppe. Das Haus Huang arbeitet im Süden des Reiches inzwischen ganz offen gegen den Kaiser und versucht seinen Einfluss auf die anderen Adelshäuser auszudehnen. Yuan-Han III. wird sich daher kaum für irgendwelche Grünhäute interessieren«, meinte Tao-Lang.

»Vielleicht habt Ihr Recht. Die ganze Angelegenheit ist ärgerlich, aber andererseits auch nicht so bedeutsam, dass man den Göttlichen damit belästigen sollte. Aber was soll ich tun?«, murmelte Qin-Wang.

»Ich schlage vor, dass Ihr die Karawanenstraße von einigen weiteren Wachsoldaten schützen lasst. Nahe der großen Mauer werden die Orks auf Dauer nicht umherziehen. Das halte ich für sehr unwahrscheinlich. Die nördliche Steppe ist eben ihre Heimat und dort kennen sie sich besser aus als wir. Ihr solltet die ganze Sache nicht überbewerten«, erklärte der Berater des Mandarins.

Schweigend ging der kaiserliche Verwalter zu einem der großen Fenster im obersten Stock seiner prunkvollen Residenz und schaute herab auf die mit Menschen überfüllten Straßen von Cheng-Ho. Überall polterten Rikschas und Wagen über das Straßenpflaster und Lärm und Geschrei hallten durch die verstopften Gassen.

Räuberische Banden von Grünhäuten oder auch menschlichen Barbaren hatte es in den Steppen jenseits der großen Mauer schon immer gegeben, aber abgesehen von sporadischen Überfällen auf einige Karawanen und eine Reihe kleinerer Zwischenfälle war es während seiner Amtszeit stets ruhig geblieben. Der letzte ernstzunehmende Angriff auf Manchin, den ein Steppenvolk gewagt hatte, war vor vier Jahrhunderten bereits an der großen Mauer zerschellt. Damals waren die Arqul, ein menschlicher Nomadenstamm, tatsächlich so dumm gewesen, einen Versuch zu wagen, den gewaltigen Festungswall von Manchin zu durchbrechen.

Es hatte mit der Vernichtung des einst größten Menschenstammes der Steppe geendet. Seitdem hatte es derartiges nicht mehr gegeben.

Nach einer Weile ging der Mandarin wieder zurück zu Tao-Lang und schickte diesen los, um einige Schriftrollen aus dem Kellergewölbe des Palastes zu holen. Qin-Wang hatte heute noch einiges zu tun, denn der Provinz Benxij stand eine umfassende Verwaltungsreform bevor. Diese hatte ohne Zweifel mehr Aufmerksamkeit verdient als eine zerlumpte Horde von Orks in der nördlichen Einöde.

Fünfunddreißig Sonnen waren seit dem Kampf gegen die Soldaten des Kaisers von Manchin vergangen. Die Nachricht von Grimzhags Sieg hatte sich wie ein Lauffeuer von Stamm zu Stamm verbreitet und nun kamen fast jeden Tag neue Krieger von den Nachbarhorden zu ihm, um sich zu erkundigen, wann der nächste Raubzug im Süden stattfand. Für weitere Kriege waren die anderen Orks ebenfalls recht aufgeschlossen, aber das lag ohnehin in ihrer Natur.

Grimzhag jedoch hatte inzwischen ganz andere Pläne ins Auge gefasst, denn Soork hatte ihm noch weitere Sagen und Geschichten aus der glorreichen Geschichte des Orkvolkes erzählt und der junge Häuptling war zunehmend davon fasziniert. Als der kluge Schamane ihm auch noch erklärte, dass es hinter dem Eisgebirge, in den Dunklen Landen, einen Geistesbegabten namens Cuglakk gab, welcher noch viel mehr über die alte Geschichte der Orks wusste, beschloss Grimzhag diesen aufzusuchen. Allerdings war sich Soork nicht ganz sicher, ob Cuglakk überhaupt noch am Leben war.

Jedenfalls gehörte der bei vielen Orkstämmen für sein unglaubliches Wissen und seine tiefe Weisheit bekannte Denker zum Stamm der Schartäxte und lebte laut Soork in der Orkstadt Roughfort.

Ehe sich der Schamane der Mazauk versah, hatte Grimzhag bereits den Entschluss gefasst, in die Dunklen Lande zu reisen, um dort Cuglakk einen Besuch abzustatten. Ein verwegener Plan, denn Roughfort war sehr weit von der nördlichen Steppe entfernt und die Reise dorthin war nicht ungefährlich. Doch der junge Häuptling ließ sich nicht mehr von seiner Idee abbringen und gab seinem Freund Zugrakk mehr oder weniger den Befehl, ihn auf seinem Ritt zu begleiten. Dieser war alles andere als begeistert von Grimzhags Vorhaben, doch auch er

musste sich den Wünschen des Häuptlings fügen. Immerhin war sein bester Freund auch zugleich das Stammesoberhaupt.

Die Führung über die Mazauk überließ Grimzhag für die Zeit seiner Abwesenheit Soork. Der Geistesbegabte war geradezu verstört, als er das hörte. Denn als alter Ork und Intellektueller eine Horde ungestümer Grünhäute zu befehligen war nicht gerade angenehm. Da er aber unter dem Schutz Grimzhags stand, würde sich wohl niemand gegen ihn auflehnen, meinte der Häuptling und ehe sich Soork versah, saß der junge Brüller bereits auf seinem Gnogg, um nach Westen zu reiten. Murrend und schimpfend folgte ihm Zugrakk, der nun ebenfalls die weite Strecke zurücklegen musste, nur weil sich sein Kumpel auf einmal für irgendwelche alten Orksagen interessierte.

Die Reise nach Westen

»Du hast einen Pfeil im Kopf, Grimzhag. Was willst du denn bei diesem alten Ork? Das ist doch kompletter Blödsinn!«, maulte Zugrakk und klammerte sich an seinem Gnogg fest, welches mit Höchstgeschwindigkeit durch die Steppe raste.

»Soork hat mich mit seinen alten Geschichten total aufgewühlt. Ich will noch viel mehr über die Vergangenheit wissen. Das ist faszinierend!«, rief der Häuptling zurück und versuchte das laute Schnaufen seines Reittieres zu übertönen.

»Hä?«, kam zurück.

»Ich will alles wissen, Zugrakk! Das ist doch hochinteressant, oder nicht?«

»Nein! Das ist totaler Quatsch! Dieses alte Zeug ist mir völlig egal!«, knurrte der Freund.

Grimzhag brummte beleidigt und hielt den Mund. Die beiden Gnoggs jagten derweil durch die ausgedehnten Graslandschaften in Richtung des Eisgebirges, das noch weit entfernt war. Nach drei Stunden gönnten sich Grimzhag und Zugrakk endlich eine Rast und ließen auch ihre Gnoggs erst einmal verschnaufen. Diese japsten vor sich hin und man hatte den Eindruck, als würden sie jeden Moment zusammenbrechen. Grimzhag betrachtete die Steppe, die von dünnem, hellgrünem Gras bedeckt war. Ab und an durchzogen einige kleine Felsformationen und

Hügel die eintönige Weite. Oben am Himmel brannte die Sonne und eine trockene Hitze hatte sich ausgebreitet.

»Ein bisschen Dörrfleisch?« Grimzhag hielt Zugrakk einen Bissen unter die Nase.

»Nein! Der Appetit ist mir vergangen. Diese ganze Aktion ist völliger Schwachsinn!«

»Jetzt hör endlich auf zu meckern, Kumpel.«

»Nein!«

»Doch!«

»Nein!«

»Paar auf's Maul?«

»Snagschnauze!«

»Gleich knallt's aber!«

»Wenn wir dort hinten bei diesem alten Sack wenigstens irgendetwas Brauchbares finden könnten«, brummelte Zugrakk.

»Was denn zum Beispiel? Hä?«

»Was weiß ich? Wenn er irgendwas Wertvolles für uns hätte. Eine mächtige Waffe, eine dicke Rüstung, ein magisches Amulett. Dann würde sich eine so weite Reise wenigstens lohnen«, nörgelte Zugrakk und verzog sein Gesicht.

»Magisches Amulett! Ha! Ha!«, lachte Grimzhag.

»Irgend so ein Zeug halt! Am besten eine mächtige Waffe oder was Magisches, womit man ganze Armeen vernichten kann«, sinnierte der Freund des Häuptlings.

»Es gibt keine magischen Waffen, du Depp! So etwas gibt es nur in irgendwelchen Legenden«, meinte Grimzhag und würgte, um seiner Aussage mehr Gehalt zu verleihen.

»Einen Ring müsste der uns schenken! Einen Ring der Macht. Das wäre der Hammer. Man reibt nur an dem Ding und sofort wird man unsichtbar«, scherzte Zugrakk.

»Ja, sicher! Und die Berge fallen auch noch in sich zusammen, was? Ring der Macht! Ha! Ha! Der war gut!«, prustete der junge Brüller.

»Jedenfalls wäre das besser als 'ne alte Sage über unsere Vorfahren. Das interessiert doch heute kein Gnogg mehr!«, murrte der Orkkrieger.

»Davon hast du keine Ahnung, Snaghirn! Begleite gefälligst deinen Häuptling und gehorche!« Grimzhag grinste.

Die beiden Orks stiegen wieder auf ihre bulligen Reittiere und ritten dem Horizont entgegen. Irgendwo dahinter musste das Eisgebirge mit seinen gewaltigen Gipfeln liegen, die bis zu den Wolken hinaufreichten. Weder Grimzhag noch Zugrakk hatten das riesige Bergmassiv jemals zuvor aus der Nähe gesehen. Allerdings hatten sie schon viele Geschichten über diese gefürchtete Region gehört. Angeblich sollten in den tiefen Tälern und Schluchten zwischen den hoch aufragenden Bergen Stämme wilder Ograi leben, vor denen sogar die Grünhäute Angst hatten. Das waren degenerierte Kreaturen, die nicht nur äußerst aggressiv waren, sondern auch jeden fraßen, den sie einfangen konnten. Laut Soork, der Grimzhag schon einmal etwas über die Ograi erzählt hatte, waren diese auch als »Riesenmenschen« bezeichneten Barbaren verkommene Kannibalen, die seit Tausenden von Sonnenzyklen im Eisgebirge hausten und recht abgeschottet lebten.

Ihnen wollten Grimzhag und Zugrakk nicht begegnen, denn sie fanden schon die Geschichten über die Ograi widerlich genug. Zwar wurde bei den Grünhäuten gelegentlich auch der eine oder andere Artgenosse verspeist, jedoch nur in Notsituationen. Meistens ohnehin auch nur Goblins. Man konnte das alles einfach nicht miteinander vergleichen, fand Grimzhag und Zugrakk stimmte ihm zu.

Aber bis zum Eisgebirge, welches sie im Norden umgehen wollten, war es noch ein gehöriges Stück. Jedenfalls mieden die beiden Orks aus Furcht vor den Riesenmenschen einen der gefährlichen Pässe, die mitten durch die Bergregion führten.

Die Händler aus Manchin, die mit ihren Karawanen bis in den Westen zogen, hatten im Eisgebirge meistens weniger zu befürchten und konnten die Pässe benutzen. Schon seit langer Zeit hatten sie Abmachungen mit den Riesenmenschen getroffen und erkauften sich den Durchgang durch das Gebirge meistens mit einer Truhe voller Gold oder einem Haufen getrocknetem Fleisch. Manche Großhändler heuerten sogar einige Ograi als Schutztruppe für ihre Karawanen an, was äußerst effektiv war, denn diese Kreaturen waren überall gefürchtet und äußerst kräftig.

Das Eisgebirge war zweifellos ein sehr gefährlicher Ort, den die meisten Orkstämme aus gutem Grund mieden. Hier gab es neben den Riesenmenschen auch noch eine Vielzahl wilder Tiere, die man ebenfalls nicht näher kennenlernen wollte. Auf dem Gipfel der Flachen Faust, einem der höchsten Berge in diesem Gebiet, sollte angeblich vor langer Zeit ein fliegendes Schiff der Götter gelandet sein und dort heute noch liegen, wie Soork einmal erzählt hatte. Aber weder Grimzhag noch Zugrakk hatten ein gesteigertes Interesse daran, die Geschichte des Schamanen gerade im Eisgebirge auf ihren Wahrheitsgehalt hin zu überprüfen.

Nach einem beschwerlichen und langen Ritt durch die Steppe und die Raazwüste, welche westlich des Eisgebirges lag, hatten der Häuptling der Mazaukorks und sein Freund schließlich die gewaltige Bergregion umgangen und trafen auf einen der Ausläufer des Massivs. Genau 32 Sonnen waren inzwischen seit ihrem Aufbruch aus dem Orklager vergangen und die entbehrungsreiche Reise hatte den beiden Orks – genau wie ihren Gnoggs – viel Kraft abverlangt. Doch Reisen über weite Strecken waren die Steppenbewohner gewöhnt und zudem waren die Grünhäute ohnehin eine sehr widerstandsfähige Spezies.

»Die Berge berühren den Himmel und kitzeln die Götter an den Füßen«, grunzte Zugrakk beeindruckt als er einige Ausläufer des Eisgebirges im Süden erblickte und für einen kurzen Moment innehielt.

»Wer die Götter verspottet, dem hauen sie was auf den Kopf«, brummte Grimzhag und maßregelte seinen Gefährten.

Dieser erschrak, schaute demütig nach oben und hob beschwichtigend die Klauen. »War nur ein Witz, Leute.«

»Wenn wir noch weiter nach Westen reiten, dann kommen wir zu den Hängen von Chaar. Noch etwas weiter südlich beginnt das Plateau von Chaar«, erklärte der Häuptling.

»Dort leben diese Khuzbaath, oder?« Zugrakk wirkte besorgt.

»Ich glaube schon. Das Gebiet gehört den Kleinwüchsigen, deshalb müssen wir auf der Hut sein, wenn wir weiter nach Süden wollen. Am besten reiten wir nur nachts«, schlug Grimzhag vor.

»Na, großartig! Und alles, um sich mit einem alten Sack zu unterhalten«, schimpfte sein Kumpel.

»Er ist nicht irgendein dämlicher, alter Schamane, sondern der vielleicht schlaueste Ork, den es gibt. Das meint jedenfalls Soork«, schnauzte der junge Brüller genervt zurück.

Während die hohen Gipfel des Eisgebirges im Süden langsam hinter dem Horizont verschwanden, ritten die beiden Orks in Richtung des Plateaus von Chaar, einem der westlichsten Ausläufer der weiten Steppen- und Wüstengebiete Antariksas. Nach fünf Sonnen hatten sie die Hänge von Chaar erreicht und durchquerten in tiefer Nacht einen schmalen Pass. Sie waren immer auf der Hut und sahen sich ständig nach den Khuzbaath um, deren Reich jenseits dieses Gebietes begann.

Die Khuzbaath hatten sich schon vor langer Zeit von ihren weiter westlich wohnenden Vettern abgewandt, waren in den nördlichen Teil der Dunklen Lande gezogen und hatten dort ihr eigenes Imperium gegründet. Heute beherrschten sie weite Gebiete südlich der Hänge von Chaar, etwa die unwirtliche Knochenwüste und die daran angrenzende Ebene von Ruuth. Die Khuz, deren Reiche sich über das gesamte Felssäulengebirge verteilten, hielten nicht viel von ihren abtrünnigen Verwandten, die einst nach Osten ausgewandert waren. Ihrer Ansicht nach waren sie degeneriert und zudem behaupteten die westlichen Zwerge, dass die Vorfahren der Khuzbaath vor vielen Jahrhunderten einem verräterischen Renegatenkönig in dieses karge Land gefolgt waren. Daraufhin hatten sich im Laufe der Zeit mehr und mehr zwielichtige Khuz, die aus den westlichen Gebieten verjagt oder verbannt worden waren, im Osten angesiedelt.

Die Khuzbaath wurden von einer Hierarchie aus Priestern und einem Tyrannen regiert, die zu finsteren Göttern beteten und denen ihre westlichen Verwandten den Gebrauch von schwarzer Magie unterstellten. Ob dies alles stimmte, konnten weder Grimzhag noch Zugrakk beurteilen. Grimzhag hatte noch nie einen Kleinwüchsigen mit eigenen Augen gesehen und kannte diese Wesen nur aus den Geschichten, die die Alten am nächtlichen Lagerfeuer erzählten. Die Zwerge standen den Grünhäuten im Grunde mit noch größerer Abneigung gegenüber als die Menschen und Elben. Sie hassten die Orks und Goblins aus tiefstem Herzen,

denn die Grünhautstämme des Westens hatten viele Zeitalter lang im Krieg mit den Khuz gelegen und taten es heute immer noch.

So tasteten sich die beiden Reisenden behutsam durch das Land der Khuzbaath vorwärts und vermieden jede Nähe zu den größeren Ortschaften und Städten. Sie ritten in einem weiten Bogen um die große Stadt Khumalak herum, die im Norden der Knochenwüste lag, und zogen mehrere Sonnen lang mitten durch das staubige, fast gänzlich vegetationslose Gebiet im Südwesten. Aus Sicherheitsgründen immer in der Schwärze der Nacht, wobei sie mehrfach die Orientierung verloren.

Scheinbar hatte das Gnogg des Häuptlings starke Blähungen, denn Zugrakk fühlte sich, als würde um ihn herum das ganze Land verwesen. Er rümpfte seine kurze Orknase und fluchte leise vor sich hin. Schließlich wachte auch Grimzhag auf und stieß ein benommenes Brummen aus. Die beiden Orks hatten bereits den halben Tag im Schutze einiger Felsen geschlafen, wo sie die grellen Strahlen der Sonne nicht erreichen konnten. Dank des blähenden Gnoggs, das sie jetzt mit seinen kleinen, schwarzen Augen dämlich anglotzte, waren sie nun jedoch wach.

»Verfluchtes Vieh! Ist ja widerlich!«, knurrte Grimzhag.

»Das war dein Gnogg, nicht meines!«, antwortete Zugrakk und hielt sich die Nase zu.

»Ja, ich weiß! Mistviech!« Der Häuptling stand auf, drückte den Rücken durch und gähnte.

Es dauerte eine Weile, bis die beiden Orks halbwegs auf den Beinen waren und jetzt quälten sie Hunger und Durst. Zugrakk lugte an einem großen Stein vorbei und ließ seinen Blick über die graubraune Wüste schweifen. Dieses Gebiet war noch karger und öder als die Steppe selbst.

Grimzhag hockte sich zwischen einige schattenspendende Felsen und fühlte sich müde und ausgelaugt. Nun mussten sie den ganzen Tag hier verbringen, denn nur nächtliche Reisen durch das Gebiet der Khuzbaath konnten sie vor den wachsamen Augen der Kleinwüchsigen bewahren. Und während die beiden erschöpft die Stunden vergehen ließen, wurden sie plötzlich durch lautes Gebrüll aufgeschreckt. Zugrakk richtete sich murrend auf und spähte über die vor ihm liegende Wüste.

»Sieh dir das an! Grimzhag, schau doch!«, schnaufte der Ork aufgeregt und schüttelte seinen Freund, der inzwischen wieder eingedöst war.

»Was ist denn?«, knurrte der junge Brüller genervt.

»Da! Sieh dir das an!«

In der Ferne zog eine große Masse von Grünhäuten, meist in Lumpen gehüllte Goblins, durch die Wüste. Neben den langsam vorwärts trottenden Gestalten marschierten einige Khuzbaath mit Hellebarden und langen Speeren her. Einer der Kleinwüchsigen schwang eine Peitsche und trieb die Goblins unter lautem Geschrei in einer Grimzhag unbekannten Sprache an. Gelegentlich bekam eine Grünhaut einen Schlag auf den Kopf und wimmerte vor sich hin.

»Bei allen Göttern! Was passiert denn da?«, stieß der Häuptling aus und traute seinen Augen nicht.

»Die Khuzbaath! Sie … sie haben diese Goblins offenbar zu Sklaven gemacht. Das ist unglaublich!«, stammelte Zugrakk verstört.

Grimzhag betrachtete die zwergischen Wachsoldaten, die schwere Kettenhemden und Schilde trugen, etwas genauer. Sie hatten meistens lange, schwarze Bärte und waren deutlich kleiner als ein gewöhnlicher Mensch. Dafür allerdings auch deutlich breiter, kräftiger und stämmiger. Auf ihren Köpfen hatten die Khuzbaath Helme, die wie kleine Türme aussahen. Sie waren ein seltsames Volk, diese Kleinwüchsigen. Aber das war es nicht, was Grimzhag so verblüffte. Nein, es war die Tatsache, dass sie einen Haufen Goblins und sogar ein paar Orks wie Vieh durch die Wüste trieben. Er konnte es nicht fassen und stieß ein leises, wütendes Knurren aus.

»Diese Form der Sklaverei ist ein Verbrechen!«, zischte er zornig und schob den Unterkiefer nach vorn.

»Naja, jetzt übertreibst du aber. Findest du, dass man die Sklaverei abschaffen sollte?«, wunderte sich Zugrakk.

»Ich sagte »diese Form der Sklaverei«, du Snaghirn. Wenn einer die Goblins versklavt, dann wir Orks!«, schnaubte er.

Derweil war der Sklaventreck schon wieder ein Stück weiter durch die Wüste marschiert und zu hören war nur noch das gelegentliche Brüllen des Zwerges mit der Peitsche. Grimzhag konnte es noch immer nicht fassen. Wie konnte man sich

als Grünhaut von diesen Khuzbaath nur so herumkommandieren und demütigen lassen? In diesem Moment fragte er sich einmal mehr, was aus dem einst so großen und stolzen Orkvolk geworden war.

»Wir sind nur noch Steppenwürmer, Zugrakk! Das gibt es doch alles nicht!«, grollte er und hämmerte mit der Faust auf einen Felsen.

Nach fünf weiteren Ritten durch die tiefe, aber weitgehend sichere Nacht, hatten sie die östlichen Ausläufer des Felssäulengebirges erreicht. Hinter diesem riesigen Schutzwall aus grauem Gestein lagen die Länder des Westens, die uneingeschränkt in den Händen der Menschen waren. So weit war Grimzhag noch niemals zuvor geritten. Eigentlich hatte er in seinem bisherigen Leben nur die Weiten der Steppe gesehen und die Fülle von neuen Eindrücken, die nun täglich auf ihn einprasselten, war beinahe zu viel für ihn.

Das Felssäulengebirge war seit Jahrtausenden ein umkämpftes Gebiet. Manche Pässe, Täler und Schluchten standen unter der Kontrolle von Ork- und Goblinsstämmen, andere gehörten den Khuz, welche in der Vergangenheit riesige, unterirdische Städte in den harten Fels gehauen und mächtige Festungsanlagen auf den Gipfeln der Berge errichtet hatten.

Die Mazauk kannten diese Region Antariksas jedoch nur aus Erzählungen und Grimzhag hütete sich, dem unheimlich wirkenden Gebirge zu nahe zu kommen. So zogen Zugrakk und er an der Ostseite der Gebirgskette entlang nach Süden, um nach Roughfort zu gelangen. Das Reich der Khuzbaath hatten sie inzwischen unbeschadet hinter sich gelassen, die von den Kleinwüchsigen beherrschten Gebiete befanden sich jetzt weiter östlich in der Ebene von Ruuth. Dort lag auch die legendäre Stadt aus schwarzem Gestein, die Hauptstadt der Khuzbaath, Chaar-Ziggrath, wo die Essen immer glühten und der Qualm unzähliger Schmieden den Himmel verdunkelte.

Grimzhag und Zugrakk näherten sich der Heulenden Senke, einem weiteren trostlosen Landstrich, der hauptsächlich von umherziehenden Grünhäuten bevölkert war.

Roughfort, wo laut Soork der weiseste aller Orks leben sollte, lag noch etwas weiter im Süden am Fuße des Rückenberges, der zu einem Ausläufer des Felssäulengebirges gehörte.

»Ich will wieder zurück in die Steppe, Grimzhag!«, jammerte Zugrakk und klammerte sich am dicken Fell seines ebenfalls schlecht gelaunten Gnoggs fest.

»Hör auf zu nerven!«, kam zurück.

»Dieser verfluchte, herumwirbelnde Staub macht mich noch wahnsinnig. Wann sind wir denn endlich da?«

»Schnauze!«

»Und alles nur, weil du dir die Geschichten von 'nem alten Ork anhören willst!«

»Schnauze!«

»Das ist keine vernünftige Ausdrucksweise, Grimzhag!«

»Ich steig gleich ab und du kriegst was auf die Zahnleiste. Reiß dich zusammen!«

Zugrakk stellte die Quengelei für einen Moment ab und schmollte wie ein Jungork mit hochgezogener Lippe. Jetzt war er richtig sauer.

»Wir haben doch schon eine Menge zu sehen bekommen, oder? Das Eisgebirge …«, grunzte Grimzhag beruhigend, doch sein Freund unterbrach ihn.

»Großartig! Das Eisgebirge interessiert mich 'nen Scheiß!«, schimpfte Zugrakk.

»Und das Reich der Khuzbaath …«

»Da will ich nicht tot auf dem Boden liegen!«

»Sogar die hohen Berge von diesem anderen Gebirge, hinter dem die Menschlinge leben …«

»Ich hasse Menschlinge und hohe Berge, Grimzhag!«

»Man kann dir auch nie etwas recht machen …«

»Das stimmt doch gar nicht!«

»Doch! Und wie das stimmt!«

»Warum sind wir denn nicht zu Hause bei den anderen geblieben?«

»Weil ich Fragen habe, Zugrakk!«

»Warum stellst du auch Fragen?«

»Weil ich nachdenke …«

»Man kann's damit aber auch übertreiben.«

»Womit?«

»Mit dem ganzen Denken!«

»Dass du es damit nicht übertreibst, ist mir schon klar.«

»Was?«

»Du denkst nicht so viel wie ich, Zugrakk.«

»Na und?«

»Deshalb willst du auch nichts wissen.«

»Na und?«

»Ich meine ja auch nur.«

»Bist ‘n ganz schlaues Grauauge, ich weiß.«

»So sieht es aus!«

»Großmaul!«

»Snaghirn!«

»Halt die Fresse!«

»Ich bin dein Häuptling und befehle dir, die Schnauze zu halten!«

»Mache ich aber nicht!«

»Dann klatscht es gleich!«

»Schauen wir mal …«

»Es klatscht gleich wirklich …«

»Wann denn, Grimzhag?«

»Jetzt gleich!«

»Will ich sehen, Stinkmaul!«

»Kein Problem, Schrumpfkopf!«

»Mir egal, ob du der Häuptling bist. Du gehst mir auf die Nerven.«

»Ich steige dir gleich auf’s Dach, Kumpel.«

»Nicht labern – machen!«

Grimzhag hielt sein Gnogg an und sprang auf den Boden. Zugrakk stoppte sein Reittier ebenfalls und die beiden Orks standen sich knurrend gegenüber.

»Dann mach mal, großer Schlaukopp!«, grunzte Zugrakk.

»Ich kenne eine Snagschnauze, die gleich ‘nen Fangzahn verliert!«, drohte Grimzhag.

»Ja, du, du Wurm!«, brüllte sein Freund und ballte die Faust.

Schweigend ritten die zwei Orks wenig später wieder nebeneinander her. Zugrakk hatte eine Platzwunde am Kopf und Grimzhag mehrere geprellte Rippen. Hier und da übersäten ein paar blaue Flecken die grünliche Haut der beiden Streithähne. Dieser Austausch von Faustschlägen war mal wieder nötig gewesen, dachte sich der Häuptling und er hatte den Eindruck, dass sein Kumpel das ähnlich sah.

Sie ritten weiter entlang der östlichen Ausläufer des Felssäulengebirges und erreichten drei Sonnen später den Südwesten der Dunklen Lande. Hier wimmelte es von Grünhäuten und die beiden Reisenden kamen zu einer Reihe von Orkstädten und Dörfern, die ausschließlich von einer Vielzahl ihrer Artgenossen bewohnt wurden. In diesem Gebiet lebten die Grünhäute bereits seit Urzeiten und waren im Gegensatz zu den Orks der weit entfernten Steppen sesshaft. Allerdings mieden Grimzhag und Zugrakk die Gesellschaft ihrer grünhäutigen Vettern so gut es ging, denn nur weil es Orks oder Goblins waren, hieß das noch lange nicht, dass ihnen die Fremden freundlich gesinnt waren. Nach einiger Zeit erreichten sie Roughfort, eine von einem Festungswall umgebene, große Stadt, die nur von Orks bewohnt wurde – Goblins mussten außerhalb der Mauern siedeln und hatten für gewöhnlich keinen Zutritt.

Hier sollte laut Soork der legendäre Schamane Cuglakk leben und Grimzhag war gespannt darauf, ihn endlich kennen zu lernen.

Im Zentrum und im Süden der Dunklen Lande siedelten die Grünhäute in großer Zahl, nirgendwo in Antariksa lebten sie in einer solch hohen Konzentration wie hier. Für Grimzhag war es ein seltsames Gefühl, in ein Gebiet zu kommen, dass nach wie vor fest in der Hand seiner Artgenossen war. Zwar waren die Dunklen Lande, genau wie die nördlichen Steppen, eine recht unfruchtbare und karge Landschaft, doch gab es hier Orkstädte, die schon uralt waren. Allerdings wirkten vor allem die größeren Siedlungen so, also ob sie schon bessere Zeiten gesehen hatten, denn sie wirkten selbst für Orkverhältnisse äußerst heruntergekommen und hässlich.

Die Grünhäute hatten zwar schon immer einen eher zweckmäßigen Baustil bevorzugt und nicht so viel Wert auf eine schöne Architektur wie die Menschen oder gar die Elben gelegt, aber auch wenn man diese Tatsache berücksichtigte,

konnte man viele der sehr alten Gebäude nur noch als baufällige Ruinen bezeichnen.

Überall bröckelte der Putz von den Wänden, die alten Wandmalereien an den Mauern waren verblasst und oftmals hatten die Orks der Gegenwart abenteuerlich aussehende Holzkonstruktionen über die Grundmauern der antiken Steinhäuser gebaut.

Hatten Grimzhag und Zugrakk die anderen Orkstädte lediglich aus der Ferne betrachtet und waren klug genug gewesen, nicht allzu auffällig durch das ihnen fremde Land zu reisen, so konnten sie einen wesentlich intensiveren Blick auf das Leben der sesshaften Grünhäute werfen, als sie endlich vor den Toren von Roughfort standen. Und das, was sie bereits von weitem gesehen hatten, wurde jetzt nur noch deutlicher: Die Orkstädte von heute waren hässliche Ruinenlandschaften voller Schmutz, Lärm und Unrat. Grimzhags Begeisterung hielt sich mehr und mehr in Grenzen, aber dennoch brannte er darauf, den alten Orkschamanen zu treffen. Wenn er denn überhaupt noch am Leben war …

Die bullige Orkwache vor dem grob zusammengezimmerten Stadttor von Roughfort brummte genervt und kam einige Schritte auf Grimzhag und Zugrakk zu. Der linke Fangzahn der breitschultrigen Grünhaut fehlte. Sie musterte die beiden Fremden für einen kurzen Moment und verzog dann mürrisch ihr Gesicht.

»Was wollt ihr in Roughfort?«, grunzte der Wächter und aus dem Hintergrund kam ein zweiter hinzu.

»Wir wollen zu Cuglakk dem Schamanen!«, antwortete der Häuptling der Mazauk ruhig.

»Zum alten Superhirn?«, lachte der Orksoldat.

»Ja! Ist er in Roughfort?«, drängte Zugrakk.

»Cuglakk ist unser größter Denker und sozusagen eine prominente Person. Viele Orks von außerhalb wollen zu ihm, um sich das ganze komische Zeug anzuhören, was er immer erzählt. Er ist allerdings schon sehr alt und hört verdammt schlecht«, erklärte die Wache.

»Wir dürfen also rein, wie?«, brummelte Grimzhag.

Wortlos deutete die Orkwache auf die Innenfläche ihrer großen, grünbraunen Klaue. Damit war die Antwort klar.

»Und?« Zugrakk wurde ungeduldig.

»10 Silbermünzen oder was Wertvolles!«, meinte die Wache.

»10 Silbermünzen?«, knurrte Grimzhag entsetzt und sein Gnogg bekam augenblicklich Blähungen, weil sich sein Reiter so aufregte.

»Ja, das ist der Sondertarif für Besucher«, gab der große Ork vor dem Tor zurück.

»Abzocke ist das!«, schimpfte Zugrakk.

Die Wache winkte ab. »Ich mache die Preise nicht …«

»Verflucht!«

Der Ork am Tor grinste. »Wenn ich euch eine Empfehlung geben darf, dann übernachtet in der Nähe des Cramoggviertels. Das ist die beste Gegend der Stadt.«

Wütend bezahlte der Häuptling die 10 Silbermünzen und ritt anschließend mit seinem Freund durch das geöffnete Tor. Laut wetternd ließ er sich über die überteuerten Preise aus und erklärte seinem Freund, dass man in der Steppe grundsätzlich auf ehrlichere Orks traf.

Während die große Grünhaut schimpfend auf ihrem Gnogg durch die schlammigen Straßen der Stadt ritt, wurde sie von einer Vielzahl einheimischer Orks angegafft. Einige der Bewohner starten den jungen Brüller skeptisch oder auch grimmig an.

»Keine Ahnung, was das für Snags sind, Orgak. Aber die sind nicht von hier, das sieht man doch«, hörte Grimzhag einen alten Ork hinter sich tuscheln.

Nachdem die beiden Besucher eine Weile durch die Straßen von Roughfort geritten waren und eine Vielzahl verdreckter und halb zerfallener Häuser passiert hatten, erreichten sie »die beste Gegend der Stadt«, das Viertel neben der Cramoggsiedlung.

»Sollen wir heute noch diesen alten Schamanen aufsuchen oder legen wir uns jetzt erst einmal auf's Ohr?«, grummelte Zugrakk müde.

»Ach, jetzt sind wir schon so viele Sonnen durch die Gegend geritten, da kommt es auf eine weitere Sonne auch nicht mehr an. Ich schlage vor, dass wir irgendwo was essen und dann bis morgen durchpennen«, meinte Grimzhag und betrachtete

nachdenklich ein altes Orkhaus, dessen obere Etage eingestürzt war. Irgendeine oberschlaue Grünhaut hatte daraufhin einfach eine äußerst schiefe Holzkonstruktion als provisorisches Dach angefertigt. Überall ragten nun Bretter und Balken heraus. Aus dem offenen Fenster drang der Geruch von verbranntem Ruumphfleisch.

Die beiden Orks suchten sich ein Nachquartier bei einer in die Jahre gekommenen Grünhaut und versuchten in ihren völlig verwanzten und grob zusammengenagelten Betten zu schlafen. Doch der nächtliche Lärm in diesem angeblich guten Stadtviertel war beträchtlich.

»Wenn du ein Problem hast, dann komm doch einfach raus, Agzhag!«, schallte es mitten in der Nacht über die Straße und ein wütendes Gezeter folgte.

»Ja, warte nur, du stinkender Drecksack! Ich komme jetzt raus!«, hörte Grimzhag und knurrte benommen.

»Verfluchtes Pack!«, zischte Zugrakk und torkelte aus seinem Bett. Er schlich zum Fenster und schaute herunter auf die Straße, wo sich gerade zwei betrunkene Orks anbrüllten, um sich anschließend gegenseitig mit abgebrochenen Stuhlbeinen zu verprügeln.

Grimzhag stieß seinen Freund mürrisch zur Seite und lehnte sich aus dem Fenster. »Habt ihr noch nie etwas von Nachtruhe gehört, ihr Idioten!«

Doch die beiden Orks ließen sich nicht beirren und verdroschen sich noch eine Weile. Fluchend ging Grimzhag zurück ins Bett und presste sich die Klauen auf die Ohren.

»Demnächst komme ich mit Trogark und seinen Leuten. Dann bist du reif!«, brüllte einer der beiden Streithähne.

»Meinst du, ich habe vor Trogark Angst? Hä? Meinst du das? Hä?« Es folgte eine laute Orgie gegenseitiger Beschimpfungen. Dann wurde die Schlägerei fortgesetzt.

Zugrakk knurrte verzweifelt und drehte sich mit dem Kopf zur Wand. »Das beste Viertel der Stadt, wie?«

Ein besonders dürrer Goblin, der Grimzhag nur bis zur Hüfte reichte und sich mit einer Ausnahmegenehmigung in der Stadt aufhalten durfte, weil er der erste

Diener des Schamanen war, verbeugte sich und sagte: »Der weise Cuglakk möchte euch jetzt sehen.«

»Ich bin wirklich gespannt«, flüsterte der junge Brüller und knuffte Zugrakk in die Seite.

Der Goblin führte die beiden Besucher durch einen langen Gang, der mit bunten Wandteppichen und Malereien geschmückt war, und von einigen Fackeln an den Wänden erhellt wurde. Alles sah erstaunlich sauber und gepflegt aus – im Gegensatz zum Rest der Stadt. Schließlich schob der Diener einen schwarzen Vorhang zur Seite und gab den Blick auf einen runzeligen, uralt aussehenden Ork frei. Die Grünhaut, welche völlig abgemagert, buckelig und sehr klein war, schielte Grimzhag und Zugrakk entgegen. Sie saß auf einem Hocker aus Holz und umklammerte einen Schamanenstab mit ihren knochigen Klauen, der mit Tierzähnen und allerlei bunten Steinen behängt war.

»Ah, wieder welche …«, sagte Cuglakk und entblößte seine letzten, noch verbliebenen Zähne zu einem Lächeln.

»Ich bin Grimzhag, der Häuptling der Mazauk. Und das ist mein Freund Zugrakk«, sagte dieser und verbeugte sich vor dem Weisen, der ruhig auf dem Hocker sitzen blieb.

»Ja, ja …«, murmelte der greise Ork.

»Ich bin Zugrakk!«, fügte dieser hinzu.

»Hat der da schon gesagt!«, antwortete der Schamane schnaufend und deutete auf Grimzhag.

Der Weise hustete und versuchte sich aufzurichten, dann sank er keuchend auf seinen Hocker zurück. Schließlich half ihm sein Goblindiener und der alte Ork watschelte zu Grimzhag herüber, um diesen genauer zu betrachten.

»Ein Grauauge! Sehr interessant! Einer von den Großen«, sagte er.

»Jetzt fängt der auch damit an«, stöhnte Zugrakk leise hinter dem breiten Rücken seines Freundes.

»Was wollt ihr kleinen Brüller denn vom alten Cuglakk wissen?«, fragte der Denker und schwankte ein wenig umher.

»Ich bin den weiten Weg aus den nördlichen Steppen bis nach Roughfort gekommen, damit Ihr mir alles über die Geschichte des Orkvolkes erzählen könnt, weiser Schamane. Ich bin der Häuptling des Mazaukstammes«, erklärte Grimzhag.

»Mazaukstamm? Den kenne ich nicht. Muss sehr klein sein, sonst würde ich ihn kennen. Aus der großen Steppe, sagst du, wie? Das ist sehr weit. In der Tat! Ja! Ja!«, murmelte der Geistesbegabte und bekam plötzlich einen schweren Hustenanfall.

»Geht es, Herr?«, sorgte sich der Goblin und klopfte Cuglakk auf den krummen Rücken.

»Es geht! Weg von mir, Snag! Es geht mir gut!«, knurrte der grüne Greis verärgert und legte seinem Diener die Klaue in den Nacken, was bedeutete, dass er wieder verschwinden sollte. Sofort verließ der Goblin den Raum.

»Er ist ein guter Snag, aber er nervt mich gelegentlich«, murrte der Schamane und setzte sich wieder auf den Hocker.

»Kennt Ihr die Geschichte unseres großen Volkes denn, Weiser?«, hakte Grimzhag nach.

Cuglakk grinste mit wissendem Blick. »Ich weiß mehr als alle anderen Orks zusammen, kleiner Brüller. Aber soll ich dir jetzt alles erzählen, was mir über unser Volk bekannt ist? Alles über die großen Könige und Krieger der alten Zeit, als uns die Götter noch wohlgesonnen waren?«

Die Augen des Häuptlings leuchteten erwartungsvoll und neugierig streckte er seine Zunge heraus. Zugrakk wirkte hingegen genervt und kratzte sich am Kopf.

»Das wäre sehr nett, weiser Cuglakk!«, brummte Grimzhag demütig.

»Endlich mal ein Ork, der etwas wissen will. Heute sind sie doch in der Masse alle dumm wie Gnoggbullen. Es wird immer schlimmer mit unserer Jugend. Keine Vorbilder und schlechtes Blut, junger Brüller. Aber ein Grauauge will immer etwas wissen, damit er große Taten vollbringen kann. Dieser Ork ist ein echtes Grauauge. Ja! Ja!«

»Also wollt Ihr mich mit mehr Wissen beschenken, Geistesbegabter?« Grimzhag war gespannt.

»Alles will er wissen vom alten Cuglakk. So ein kluges Grauauge, will alles erfahren, bevor der alte Cuglakk zu den Wirbeln der Seelen fliegen muss«, nuschelte der fast zahnlose Schamane mit dem eingefallenen Runzelgesicht.

»Die Orks sind ein grausames, tückisches und herzensböses Volk. Sie machen nichts Schönes, aber viel Zweckmäßiges. Tunnel, Schächte und Stollen anlegen können sie, wenn sie sich Mühe geben, so gut wie die geschicktesten Bergleute unter den Zwergen; meistens aber sind sie schmutzig und schlampig. Hämmer, Äxte, Schwerter, Dolche, Spitzhacken, Zangen und Folterwerkzeuge herzustellen, verstehen sie sehr gut, lassen sie sich aber oft auch nach ihren Entwürfen von anderen anfertigen, von Gefangenen und Sklaven, die für sie schuften müssen, bis sie aus Mangel an Licht und Luft tot umfallen«, murmelte der Weise und seine beiden jungen Gäste sahen ihn verdutzt an.

»Wer hat das gesagt, junger Brüller?«, fragte Cuglakk dann und musste wieder husten.

Grimzhag und Zugrakk stießen einen leisen Würgelaut aus und gaben damit zu, dass sie keine Ahnung hatten.

»Geht es euch gut, Allwissender?«, schallte es aus dem Nebenraum.

»Der Goblin bleibt draußen!«, keuchte Cuglakk. »Dem alten Ork geht es gut! Keine Snags jetzt, wenn ein Grauauge zu Besuch ist!«

»Von wem stammen diese Worte, Schamane?«, wollte Grimzhag wissen.

»Von wem?« Cuglakk knurrte und ließ seinen Stab kreisen. »Von einem Menschling, der nur Schlechtes über uns geschrieben hat. Ein elender Schreiber der Menschlinge. Johann Tolkor der Gelehrte wurde er genannt.«

»Grausam, tückisch, böse …«, brummelte Zugrakk. »Kommt doch eigentlich hin. Also ich rege mich darüber nicht auf.«

»Dummer Krieger! Der hat uns gehasst, dieser elende Menschling. Wir sind nicht böse, nur weil wir den Krieg achten. Die Welt gehört den Starken und der Starke hat immer Recht. So wollten es einst die Götter, als sie die Welt erschaffen haben. Also sind wir nicht böse, sondern nur kriegerisch. Hätten die Götter nicht gewollt, dass es Krieg gibt, dann hatten sie den Krieg nicht in unsere Welt kommen lassen«, schimpfte der Schamane und richtete seinen knochigen Zeigefinger auf Zugrakk.

»Menschlinge sind der letzte Dreck!«, schnaubte Grimzhag und befahl seinem Freund, den Mund zu halten.

»Sie hassen uns, weil wir sind, wie wir sind, junger Brüller. Und die anderen Völker hassen uns auch. Aber man darf diese Lügenhetze als Ork nicht glauben. Wir sind nicht der Abschaum, sondern die Krone der Schöpfung.« Der Orkgreis regte sich immer weiter auf und verschluckte sich dann.

»Erzählt mir alles, weiser Cuglakk!«, bat Grimzhag und klopfte dem hustenden Altork mit der Faust auf den Rücken.

»Sehr höflich, junger Brüller«, schnaufte der Weise. »Endlich mal ein junger Ork mit guten Manieren.«

Kurz darauf ließ sich der Schamane eine Vielzahl von alten Schriftrollen bringen und schwatzte munter drauf los. Grimzhag war erstaunt, denn der Greis schien die meisten alten Geschichten und Sagen der Orks aus dem Gedächtnis erzählen zu können. Er war inzwischen 129 Jahre alt. Derartige Lebenspannen erreichten bei den Grünhäuten höchstens die Geistesbegabten oder die Grauaugen. Gespannt lauschte Grimzhag jedem seiner Worte.

Cuglakks Prophezeihung

Der Weise schnaufte vor Anstrengung und schien Mühe zu haben, sich auf den Beinen zu halten. Grimzhag und Zugrakk saßen am anderen Ende der kleinen Kammer auf zwei Hockern und lauschten ehrfürchtig dem langen Vortrag des kauzigen Altorks.

»Eine weitere Sage ist die vom ersten Großreich der Orks, dem Reich von Khroog, das angeblich die gesamten Dunklen Lande, das Felssäulengebirge, das Eisgebirge und sogar die Steppen des Ostens beherrscht haben soll. Es war vor über zehntausend Sonnenzyklen, als unsere Ahnen dieses legendäre Imperium gegründet haben. Damals waren selbst die Elben, Khuz und Menschen noch schwach und konnten dem Reich von Khroog nicht trotzen.

Die Orks von Khroog, so berichtet die Sage, verfügten über magische Waffen, die sie aus dem fliegenden Schiff der Götter mitgebracht hatten. Diese Waffen

konnten Blitze verschießen und selbst einen gepanzerten Mann töten. Doch irgendwann versagten sie ihren Dienst und niemand wusste mehr, wie man sie noch reparieren konnte. Ob das alles wahr ist, ist allerdings eine andere Frage«, erklärte Cuglakk.

»Und dann?« Grimzhag brummte erwartungsvoll.

»In den folgenden Zeitaltern wanderten die Orks weiter nach Westen, wo sie irgendwann das mächtige Reich von Graathag im nördlichen Felssäulengebirge gründeten und eine Reihe gewaltiger Festungen erbauten. Damals waren die Menschlinge noch klein und mickrig und versteckten sich voller Angst vor unseren Ahnen«, knurrte der Schamane und hob die Klaue.

»Großartig!«, rief der junge Häuptling und streckte begeistert die Zunge heraus. Solche Geschichten hörte jeder Ork gern.

»Wie auch immer, die Macht der alten Orks wuchs und wuchs. Dort, wo heute die große Mauer von Manchin in den Himmel ragt, gründete der berühmte Orkherrscher Quarrukk der Mutige in der alten Zeit das Reich von Gashgroth und ließ seine Hauptstadt Thruglash bauen – und viele weitere mächtige Städte.

Und auch das Orkreich von Umphaath, das vor Tausenden von Sonnenzyklen von Grashnok IV. im Westen gegründet wurde, darf man nicht vergessen. Alle Menschlinge mussten sich vor Grashnok beugen und ihm Tribute zahlen. Man erzählt sich, dass die Hauptstadt seines Reiches mitten in Aurania gewesen sein soll. Aber das ist alles schon so lange her, dass niemand mehr genau sagen kann, wo das gewesen ist, ihr kleinen Brüller.«

»Grashnok der Große! Was für ein Ork!« Grimzhags begeistertes Schnaufen wurde immer lauter.

»Ja, aber das ist sehr, sehr lange her und das, was ich euch sage, sind lediglich uralte Überlieferungen. Dann jedenfalls kamen die Elben von ihrer Insel Galathol herüber nach Aurania und gründeten selbst ihre ersten Kolonien. Diese langen Kerle sind ein kluges Volk, das muss man ihnen lassen. Sie wurden schnell zu einer Macht, die unseren Ahnen große Probleme bereitete. Viele Schlachten wurden zwischen Orks und Elben geschlagen, wie die alten Sagen berichten«, sagte Cuglakk.

Seine jungen Gäste schwiegen und hörten ihm weiterhin interessiert zu.

»Irgendwann kamen die Khuz hinzu, die inzwischen auch viel gelernt hatten und sich im Felssäulengebirge ausbreiteten. Zusammen mit den Elben bekämpften sie unsere Ahnen in langen, blutigen Kriegen, doch eines Tages zerstritten sie sich mit den Schmalen, die sich schon immer für etwas Besseres gehalten hatten, und zogen gegen diese in den Krieg.

Das war gut für uns Orks, denn Elben und Zwerge bekämpften sich daraufhin gegenseitig und wurden dadurch schwach. Es ist etwa 4.000 Sonnenzyklen her, wenn die alten Aufzeichnungen stimmen, da mussten sich die Elben wieder aus Aurania zurückziehen, so sehr waren sie durch ihre langen Feldzüge gegen die Khuz dezimiert und geschwächt worden.

Unsere Ahnen unter ihrem großen Herrscher Morthor dem Sehnigen nutzen ihre verzweifelte Lage aus und eroberten ganz Aurania. Die Elben verschwanden schließlich wieder auf ihre verfluchte Insel da hinten im Meer und wir wurden erneut zur ersten Macht im Westen.

Die alten Herrscher bauten große Städte und Festungen in dieser Zeit. Nicht nur in den Grenzlanden, sondern auch im Herzen von Aurania. Dorthin krochen dann die Menschlinge, um den Orkkönigen ihre Tribute zu überbringen«, sagte Cuglakk gehässig.

»So gehört sich das!« Zugrakk ballte die Faust und grinste.

»Ruhe! Keine Zwischenrufe, ihr Snaghirne!«, zischte der Weise und fuchtelte mit seinem Schamanenstab herum. »Doch dann, als unsere Ahnen keine richtigen Feinde mehr hatten, gegen die sie ehrenvoll kämpfen konnten, zogen sie am Ende gegeneinander in den Krieg und zerstörten selbst das große Reich, das sie zuvor im Westen errichtet hatten. Die alte Sage über den Fall der westlichen Grünhäute ist tragisch, das sage ich euch.

Als der Menschlingskönig Arasig schließlich irgendwann seine Artgenossen gegen uns vereinte, waren unsere Vorfahren schon lange nicht mehr so mächtig, wie in den alten Epochen. Zu diesem Zeitpunkt hatten sich die führenden Grauaugengeschlechter durch ihre inneren Kämpfe bereits gegenseitig zerfleischt. Dennoch war Arasig ein großer Menschlingshäuptling, das muss man selbst als Ork zugeben. Er besiegte die alten Grünhäute in mehreren Schlachten, wobei die Schlacht am Leuchtenden Pass sicherlich die bekannteste ist. Den Rest kennt ihr ja

bereits. Nach Arasig begann der große Niedergang unserer Art«, dozierte der schrullige Schamane und brach dann vor Erschöpfung beinahe zusammen.

»Die Götter sollen Arasigs Geist verfluchen und ihn für immer im Wirbel der Seelen gefangen halten!«, schnaubte Grimzhag.

Der Weise grinste. »Man kann die Geschichte nicht mehr verändern, junger Brüller. Daran musst du dich gewöhnen. Vergangene Zeiten sind vergangen, egal ob sie uns Orks in guter oder schlechter Erinnerung geblieben sind. Heute haben uns jedenfalls die anderen Völker Antariksas schon lange überrundet. Das ist die traurige Gegenwart und alles Geschimpfe wird daran auch nichts mehr ändern. Offenbar haben uns die Götter ihre Liebe entzogen und sie den Menschlingen geschenkt.«

»Waf?«, schmatzte Zugrakk und sah seinen Freund fragend an.

»Da hinten, du Trottel! Das Haus!«, antwortete der Häuptling und deutete auf ein baufälliges Gebäude.

Zugrakk verschlang den Rest des Ruumphschenkels und stieß einen lauten Rülpser aus. Dann grinste er dämlich.

»Ja, und?«

»Die Wandmalerei dort hinten! Das ist bestimmt etwas aus der orkischen Geschichte«, brummte Grimzhag nachdenklich.

Er wandte seinen neugierigen Blick einem bereits völlig verblassten Schlachtengemälde zu, das wohl schon vor langer Zeit an die Außenwand des Hauses gegenüber gemalt worden war. Das Bild zeigte einen großen Orkfeldherren, der eine brüllende Kriegerschar in den Kampf gegen die Menschen führte.

Sein Begleiter hatte dafür offenbar nicht viel übrig und verdrehte lediglich genervt die Augen. Er kaufte noch einen weiteren Ruumphschenkel von einem dicklichen Ork, der seinen qualmenden Grill mitten auf dem Gehweg aufgebaut hatte. Glücklich kam er kurz darauf wieder zu Grimzhag zurück und mampfte laut schmatzend weiter.

Um die beiden Orks herum wimmelte es von Artgenossen. Ein paar Warnoxkühe wurden unter dem kehligen Gebrüll eines Viehhändlers über die Straße getrieben und irgendwo in einem der heruntergekommenen Häuser sang ein offenbar

angetrunkener Ork ein Lied im roughforter Dialekt. Für Grimzhag hörte sich das alles sehr komisch und disharmonisch an – was es zweifellos auch war.

Zugrakk und er gingen noch etwas die Straße herunter und kämpften sich durch einen Pulk aufgeregt schwatzender Grünhäute, die von Sekunde zu Sekunde lauter wurden. Sie kamen schließlich zu einem kleinen Marktplatz, der von vielen halb zerfallenen Häusern mit zusammengeflickten Flachdächern umgeben war. Dieser Teil Roughforts musste schon sehr alt sein, wie Grimzhag bemerkte.

»Ich könnte mich heute den ganzen Tag lang nur vollfressen, Alter. Hier gibt es so viel leckeres Zeug. Fremde Kulturen und so was sind immer interessant, so lange es was zu futtern gibt«, grunzte Zugrakk mit der Weisheit eines gewöhnlichen Orkkriegers und ging zu einem Stand, an dem gebratene Triggnüsse verkauft wurden. Grimzhag sah ihm nach und wartete gelangweilt.

»Daf fmeckt auch fehr gut. Muffte mal probieren, Kumpel«, berichtete Zugrakk einen Augenblick später und stopfte sich massenweise Nüsse ins Maul.

»Roughfort ist eine der ältesten Orkstädte, wie mir Soork erzählt hat. Vielleicht sollten wir uns hier noch ein wenig umsehen und nach ein paar alten Kulturdenkmälern Ausschau halten. Ein paar sind ja noch da, auch wenn sie in einem furchtbaren Zustand sind«, sagte der Häuptling. Für Zugrakk klang er mal wieder wie ein oberlehrerhafter Geistesbegabter.

»Triggnüffe könnt iff freffen, biff iff platff!«, war die Antwort seines Freundes, dessen grüne Backen kurz vor der Explosion stehen mussten.

»Ach, Zugrakk …«, stöhnte Grimzhag.

»Waf iff denn?«

»Nichts! Vergiss es!«

»Wilffte niffts?« Der Orkkrieger hielt seinem Freund eine Klaue voller Nüsse unter die Nase, doch dieser würgte verneinend.

Plötzlich stieß der Häuptling ein begeistertes Schnaufen aus und ging zu einer steinernen Stehle, die eben noch von einem großen Marktstand verdeckt gewesen war. Das kleine Monument, das zwischen zwei alten Häusern stand, war voll mit altorkischen Inschriften und einer Reihe von Piktogrammen. Grimzhag war hellauf begeistert und vergass sogar Zugrakks ohrenbetäubendes Schmatzen hinter seinem Rücken.

»Waff iff daff denn?«, nervte dieser.

»Schnauze, du Snaghirn! Ich versuche gerade die Inschrift zu übersetzen …«, gab Grimzhag zurück.

»Aha?« Zugrakk rülpste.

»Gewidmet dem großen König Guntrogg dem Kühnen. Erbauer … Erbauer der Festung … der Festung Uxmac …«, murmelte das Grauauge und bemühte sich, den altorkischen Glyphen einen Sinn zu entnehmen. Viele der Schriftzeichen waren den modernen Symbolen, die die Grünhäute verwendeten, noch recht ähnlich.

Sein kulturell weniger interessierter Freund, der aus der Reise nach Roughfort keinesfalls einen Bildungsurlaub machen wollte, hatte inzwischen sämtliche Triggnüsse verschlungen.

»Ich hol noch ein paar! Bis gleich!«, grunzte er und verschwand.

Grimzhag ignorierte Zugrakks einfältiges Geschwätz und selbst der Lärm, den die Orks auf dem Markt machten, erreichte seine Ohren nicht mehr. Er war in Gedanken schon wieder in der guten, alten Zeit und sah vor seinem geistigen Auge die glorreiche Orkherrlichkeit vergangener Tage.

Cuglakk saß mitten im Raum auf dem Boden und der Duft von Räucherkerzen stieg in Grimzhags Nase. Fasziniert sah der Häuptling dem alten Ork dabei zu, wie er langsam in Trance verfiel und seine Gedanken in die Zukunft reisen ließ.

»Oioooh!«, machte der Geistesbegabte immer wieder und ließ seinen buckeligen Oberkörper ständig vor und zurück wippen.

»Oioooh!«

Zugrakk stand neben dem jungen Brüller und wirkte angesichts der angeblichen Zukunftsreise des Schamanen etwas skeptisch.

»Oioooh!«

Auf einmal musste der Weise husten, riss die Augen auf und fluchte aus voller Kehle.

»Elender Mist! Wie ich diesen Husten hasse! Wenn jetzt der Goblin kommt, schlage ich ihn mit dem Stab!«, meckerte er.

Schließlich musste Cuglakk einen neuen Versuch starten, um einen Zustand tiefster Trance zu erreichen. Er schickte seine Seele erneut auf die Reise in die nahe Zukunft, um einen Blick auf das weitere Leben des jungen Häuptlings zu werfen.

»Oioooh!« Zugrakk musste grinsen.

Nach einer Weile wirkte der Geistesbegabte völlig weggetreten. Sabberfäden hingen ihm aus dem Maul und seine roten Augen hatten sich seltsam verdreht. Die beiden Gäste wagten es einen Augenblick lang nicht, irgendeinen Laut von sich zu geben und starrten den Weisen verwundert an.

»Der hat doch ’n Pfeil im Kopf!«, knurrte Zugrakk leise und tippte Grimzhag auf den Rücken.

»Ruhe!«, zischte dieser.

»Oioooh!«

Cuglakks Körper begann zu zittern und der alte Ork murmelte eine Reihe unverständlicher Worte vor sich hin. Sein Anblick war äußerst skurril. So etwas waren sie vom Geistesbegabten ihres Stammes nicht gewöhnt.

»Brennen!«, flüsterte der Weise.

»Brennen! Städte brennen und viel Tod! Viel Tod und das Brennen werden kommen!«

»Vereiniger der Stämme! Geballte Faust!«

»Gauauge findet Grauauge – Krieg!«

»Horden kommen!«

»Brüllende Horden! Stampfende Horden!«

»Vereiniger der Horden!«

»Götter lieben uns!«

»Götter wollen es!«

»Götter schicken den einen!«

»Grimzhag der eine Ork!«

»Grauäugige! Sie werden wieder groß sein!«

Kurz darauf stieß der Schamane einen lauten Schrei aus und sank daraufhin zuckend zusammen. Er wälzte sich auf dem Boden und gab eine Reihe fremdartiger, gurgelnder Laute von sich. Seine beiden Gäste betrachteten das Schauspiel

und waren sprachlos. Irgendwann kam der Greis wieder zu sich und klammerte sich brummend an seinem Schamanenstab fest, während sein Blick langsam wieder klarer wurde.

Der junge Häuptling war fasziniert und pfiff vor Aufregung. Cuglakk hatte offenbar tatsächlich seine Zukunft gesehen.

»Sagt mir alles, Schamane! Wie wird mein Leben weitergehen?«, drängelte Grimzhag.

Der Weise war noch immer völlig verwirrt. »Ich kann mich an nichts erinnern. Ich habe etwas gesehen, aber in meinem Kopf ist kein Bild geblieben, um darüber zu sprechen«, lallte er.

»Hä?« Zugrakk war überfordert.

»Ihr habt gesagt, dass ich der Vereiniger der Orks sein werde. Die Grauaugen werden zurückkehren und unser Volk wird wieder groß sein!«, grunzte Grimzhag.

»Das habe ich gesagt, junger Brüller?«, wunderte sich Cuglakk.

»Ja! Ihr habt gesagt, dass ich der eine Ork sein werde, der die Stämme vereinen wird – im Auftrag der Götter. Du hast es doch auch gehört, nicht wahr, Zugrakk?«

»Auf jeden Fall! Ich bin mir ganz sicher. Grimzhag der eine Ork!«, versicherte der Freund des Häuptlings.

»Der eine Ork!«, stieß der junge Brüller begeistert aus und hob die Faust. »Ihr habt es gesehen, Schamane!«

Der Weise erklärte, dass sich ein Geistesbegabter üblicherweise nicht mehr an das erinnern konnte, was er in der Zukunft gesehen hatte. Deshalb mussten auch stets andere Orks dabei stehen, um mitzuhören, was man im Zustand der Trance von sich gab.

Grimzhag jedenfalls war sich absolut sicher. Er würde, laut dem Weisen, der eine Ork werden, der große Vereiniger der Stämme. Der Häuptling quiekte vor Freude und konnte sein Glück kaum in Worte fassen.

»Du wirst der eine Ork werden, der unser Volk wieder groß machen wird! Habe ich das wirklich gesagt, junger Brüller?«, wollte Cuglakk noch einmal wissen und sah seinen grauäugigen Gast verwirrt an.

»Ja! Es gibt keinen Zweifel! Das habt Ihr in der Zukunft gesehen, großer Schamane!« Grimzhag umarmte den wesentlich kleineren Ork und erdrückte ihn fast mit seinen langen, muskulösen Armen.

»Ich danke Euch, Weiser! Ich danke Euch!«, rief er dann euphorisch.

Kurz darauf verließen die beiden jungen Orks das Haus des berühmten Geistesbegabten wieder und Grimzhag schritt mit stolz geschwellter Brust heraus auf die Straße. Morgen wollte er wiederkommen, um sich von Cuglakk noch mehr über die glorreiche Geschichte der Grünhäute erzählen zu lassen. Die Vision des Schamanen hatte soeben sein Leben verändert.

Derweil beugte sich der alte Ork aus dem Fenster, sah seinen zwei Gästen aus der fernen Steppe nach und blickte dann kichernd auf seinen Goblindiener herab, der inzwischen wieder in die Kammer gekommen war.

»Das wird auch immer anstrengender. Aber mit der Zukunftsseherei macht man eben den meisten Umsatz. Das große Grauauge und sein Kumpel haben diesen Unsinn offenbar tatsächlich geglaubt«, brummte der Schamane und musste plötzlich schallend lachen. Dann bekam er erneut einen Hustenanfall.

Es war eine Tatsache, dass Cuglakk unglaublich viele alte Überlieferungen des Orkvolkes kannte und sein Geschichtswissen geradezu überragend war. In die Zukunft sehen konnte er jedoch nicht, aber derartige Einlagen gehörten für den berühmten Schamanen nun einmal zum Geschäft. Vom Denken allein, konnte man sich auch nichts kaufen, wie Cuglakk meinte.

Jedenfalls kamen Grimzhag und Zugrakk am nächsten Tag wieder und lauschten diesmal einem sehr langen Vortrag des alten Orks über die Urgeschichte der grünhäutigen Art.

»Die alte Sage erzählt, dass die Heimat unseres Volkes im Himmel zwischen den Sternen liegt. Dort, wo auch die Götter wohnen«, sagte der Weise und stampfte auf, um seiner Aussage mehr Gehalt zu verleihen.

»Zwischen den Sternen, Schamane? Das kann doch gar nicht sein, denn die Sterne sind nur kleine Lichter, die die Götter an der Himmelskugel befestigt haben, damit wir Orks in der Nacht mehr Licht haben, oder?«, kam von Zugrakk.

Als Antwort erhielt er ein entschlossenes Würgen und der Schamane winkte ab. »Das sind neumodische Auslegungen, Snaghirn. Unsere Vorfahren glaubten, dass ihre Urheimat nicht auf Antariksa, sondern auf einer anderen Welt gewesen ist. Und diese Welt befand sich irgendwo zwischen den Sternen. Dort lebten sie einst bei den Göttern und von dort kam auch das fliegende Schiff, das unser Volk vor vielen Tausend Sonnenzyklen nach Antariksa gebracht hat. Wir sind also direkte Abkömmlinge der Götter«, erklärte Cuglakk.

»Und was ist mit den Menschlingen?«, fragte Grimzhag.

»Die haben zwar ähnlich lautende Sagen, aber die sind natürlich Unsinn und vermutlich nur entstanden, um uns Orks zu schaden. Die Götter gaben unseren Vorfahren einige Menschlinge und Elben mit, so berichtet die Legende, damit sie uns auf Antariksa dienen sollten«, knurrte der Weise.

»Dann sind also die Orks am Anfang der Zeit von den Göttern ausgewählt worden, um Antariksa zu beherrschen?«, bohrte Grimzhag noch einmal nach.

»Natürlich!«, murrte der Schamane. »Die Götter sagten Folgendes zu unseren Ahnen: Ihr seid unsere wahren und einzigen Kinder. Euch geben wir das fliegende Schiff. Damit sollt ihr durch das Nichts bis nach Antariksa reisen und diese Welt besiedeln. Die Menschlinge und Elban geben wir euch als Diener mit, denn sie haben nur die Seelen von Tieren!«

»Auf diese Diener hätten wir besser verzichtet«, meinte Grimzhag.

»Das sehe ich auch so, junger Brüller. Jedenfalls flogen unsere Ahnen im Auftrag der Götter nach Antariksa und im hinteren Teil ihres fliegenden Schiffs waren ihre Diener, die Menschlinge und Elban, in großen Käfigen eingesperrt. Doch irgendetwas muss schiefgelaufen sein, denn die Menschlinge und Elban konnten sich befreien und kämpften im Inneren des Schiffs gegen unsere Vorfahren. Das fliegende Schiff fiel daraufhin vom Himmel und schlug im hohen Norden im Schneeland auf.

Die Menschlinge und Elban entkamen unseren Ahnen, die sie töten wollten, und flohen nach Süden, wo sie sich schnell wie eine Seuche in vielen Ländern ausbreiteten. So heißt es jedenfalls«, sagte der Weise.

»Warum habt Ihr die Elben eben als »Elban« bezeichnet, Denkender?«, wollte Grimzhag noch wissen. Er war von der uralten Legende vollkommen hingerissen.

Der Schamane fuchtelte mit seinem Stab herum und unterdrückte fluchend einen Hustenanfall. Dann erwiderte er: »In den alten Sagen nennt man die Elben noch »Elban«. Und auch die Menschlinge wurden von unseren Ahnen nicht als »Menschlinge« bezeichnet, sondern als »Udantok«. »Menschen« nennen sie sich selbst und wir Orks haben das irgendwann einfach übernommen«, grantelte der Schamane empört.

»Auch die Bezeichnung »Ork« kommt von den Menschlingen. In grauer Vorzeit hatte unser Volk nämlich einen ganz anderen Namen, aber den weiß nicht einmal mehr ich«, gestand Cuglakk.

Grimzhags Weltbild hatte soeben eine Reihe von schweren Schlägen abbekommen und der junge Brüller schnaufte aufgeregt. Inzwischen war er leicht überfordert.

»Die Menschlinge sollen die Dinge von uns übernehmen und nicht wir von ihnen!«, grollte er.

»Seit dem verlorenen Krieg gegen Arasig vor über 2500 Sonnenzyklen, geht es mit unserer Art bergab. Sieh dich doch um, kleiner Brüller. Die mächtige Rasse der Grauaugen ist schon fast vergangen und wir Geistesbegabten allein können unser Volk nicht führen. Dafür sind wir nicht gemacht, die Grauaugen aber schon. Doch man hat deine Vorfahren nach der großen Niederlage gegen den Menschlingskönig Arasig jahrhundertelang verfolgt und beinahe ausgerottet. In den Ländern der Menschlinge haben sie alle unsere Stämme vernichtet und den kläglichen Rest unseres Volkes in die Einöden des Ostens vertrieben.

Damals wurden wir Orks von den Menschlingen und ihren Verbündeten, den Khuz und Elben, fast vollständig ausgelöscht. Sie kannten mit unseren geschlagenen Ahnen kein Erbarmen und töteten jeden Ork, den sie erwischen konnten. Es war eine Zeit der Trauer und des endlosen Leids für unser Volk, aber wenigstens sind ein paar unserer Vorfahren am Leben geblieben, so dass unsere Art weiter existieren konnte«, erklärte Cuglakk mit einem traurigen Brummen.

In Grimzhags und Zugrakks Augen brannte derweil der Hass. Leise knurrend starrten sie den Schamanen an und fletschten die Zähne.

»Könnt Ihr mir noch einmal die Geschichte des Menschlings Arasig erzählen?«, zischte der Häuptling mit unterschwelliger Wut.

Cuglakk hob die Klauen. »Nein, jetzt reicht es langsam. Nun ist es Zeit für meine Bezahlung, zorniger Brüller. Die sollten wir nicht vergessen.«

Grimzhag grunzte verdutzt. »Bezahlung?«

»Ja, natürlich! Ich habe euch beiden sehr viel Zeit gewidmet, Häuptling der Mazauk. Und jetzt will ich bezahlt werden!«, murrte der Weise.

Grimzhag und Zugrakk sahen sich hilfesuchend an und ließen ratlos die Zungen heraushängen. Das hatten sie nicht eingeplant.

Am nächsten Tag ging es zurück nach Hause. Da weder der Orkhäuptling noch sein Kumpel mit einer saftigen Rechnung für Cuglakks Beratungstätigkeit, inklusive Hellseherei, gerechnet hatten, waren sie in eine unangenehme Lage geraten, denn der alte Weise hatte damit gedroht, sich im Falle der »Schamanenprellerei« an den örtlichen Orkkönig zu wenden.

Schließlich musste ihm Grimzhag seine neue Rüstung überlassen und auch Zugrakk war gezwungen worden, sein Kettenhemd, samt Helm und Schild, abzugeben. Damit hatte sich Cuglakk schließlich zufrieden gegeben, denn für gute Rüstungen bekam man auf dem Markt von Roughfort immer einen guten Preis. Grimzhag war beinahe vor Wut geplatzt, als der Schamane ihm die Rechnung überreicht hatte, doch letztendlich musste er sich fügen. Hier in Roughfort galten andere Gesetze als in den Weiten der Steppe.

Doch der anfängliche Zorn des Orkhäuptlings verrauchte angesichts der großartigen Prophezeiungen des Weisen recht schnell und bald versank der junge Brüller immer wieder in Tagträume. Es betrachtete es jetzt tatsächlich als seine Mission, die Orks der Steppen zu vereinen und ein großer Kriegsherr zu werden. Sein Freund Zugrakk war hingegen noch nach wie vor skeptisch, doch Grimzhag ließ sich auch durch die Zweifel seines Gefährten nicht davon überzeugen, dass ihnen der Schamane lediglich Unsinn erzählt hatte, um seine Kasse aufzufüllen.

Was Cuglakk gesagt hatte, entsprach zutiefst den innersten Wünschen und Träumen des grauäugigen Häuptlings der Mazauk und dieser wollte unbedingt daran glauben. Es gab für einen Ork kein größeres Schicksal, als eines Tages zu einem legendären Feldherren zu werden. Grimzhag verrannte sich immer mehr in die Vorstellung, eine von den Göttern auserwählte Grünhaut zu sein, und sprach auf

dem langen und beschwerlichen Nachhauseweg ständig von Cuglakks Zukunftsvision und der neuen, wahren Lebensaufgabe, die er nun gefunden hatte.

Die Orks sollten wieder ein großes, mächtiges und starkes Volk werden und Grimzhag schwor sich, sein Möglichstes dafür zu tun. Es war an der Zeit, den anderen Völkern wieder wie ein kraftvoller und entschlossener Ork entgegenzutreten und die Spezies der Grünhäute aus ihrem trostlosen Schattendasein zu befreien. Lange genug hatte man Grimzhags Volk gedemütigt und nun sollten die Orks zurückkehren, um endlich Rache zu üben. Nicht nur seinen Vater und seinen Bruder hatten die elenden Menschlinge auf dem Gewissen, dachte Grimzhag. Nein, das war nichts im Vergleich zu dem, was sie seiner Art als Ganzes angetan hatten. Die Boshaftigkeit der Menschen reichte noch viel weiter. Beinahe wären die Grünhäute von ihnen gänzlich ausgerottet worden und ihre alten Reiche waren durch Menschenhand verwüstet worden. Die Grauaugen waren heute auf eine kleine Schar von Orks zusammengeschrumpft und daran waren die Menschen schuld.

Der Häuptling des kleinen und unbedeutenden Stammes der Mazauk kam innerlich nicht mehr zur Ruhe. Er wurde immer zorniger, je mehr er über alles nachdachte. Auch die Erinnerung an die von den Khuzbaath versklavten Goblins hatte den jungen Brüller darin bestärkt, dass es Zeit war, endlich zurückzuschlagen. Er musste etwas unternehmen, obwohl er nur ein gerade einmal 24 Sonnenzyklen alter Anführer eines winzigen Stammes in der Einöde war. Was er allerdings genau tun sollte, wusste Grimzhag noch nicht, aber während der weiten Reise zurück in die Steppe grübelte er ununterbrochen darüber nach. Zugrakk fand ihn bald regelrecht unheimlich und hielt ihn zeitweise sogar für verrückt. Doch das störte Grimzhag nicht und er ignorierte die Bedenken seines besten Freundes stets mit einem ärgerlichen Knurren. Vielleicht hatten ihn die Götter wirklich ausgewählt, damit er das Gleichgewicht der Welt wieder herstellte und dem Volk der Orks seine alte Größe zurückgab. Er wusste es noch nicht, aber er wollte es unbedingt herausfinden.

Die lange Reise vom Dunklen Land zurück in die nördliche Steppe hatten Grimzhag und Zugrakk ohne größere Zwischenfälle überstanden. Das Reich der Khuz-

baath hatten sie erneut nur nachts durchquert und auch ansonsten jeden Kontakt mit anderen vermieden. Als Grimzhag dem Schamanen Soork von Cuglakks Prophezeiung berichtete, war auch dieser eher skeptisch, doch seine kritischen Bemerkungen erreichten den jungen Häuptling längst nicht mehr. Dieser war inzwischen fest entschlossen, sämtliche Nachbarstämme in einem Bündnis zu vereinen und die Macht der Orks damit zu vergrößern.

»Die Kriege untereinander müssen aufhören! Unsere Feinde sind die Menschlinge, Zwerge und Elben!«, predigte Grimzhag nun seinen Artgenossen.

Rulguk der Schmied bekam bald erneut den Auftrag, eine Rüstung für seinen Häuptling zu schmieden, was ihn wenig begeisterte. Diesmal gab es nämlich keine Silbermünzen, sondern stattdessen einen Vortrag des jungen Brüllers über Pflichtgefühl, Gemeinnutz und Disziplin. Abgesehen von der Drohung, den Kopf zu verlieren, wenn die Rüstung nicht rechtzeitig fertig war.

Es dauerte einige Dutzend Sonnen, bis Grimzhag die bisher mit ihm verbündeten Nachbarstämme wieder zu einem halbwegs brauchbaren Kampfbund zusammengeschlossen und auch seine eigenen Krieger auf Vordermann gebracht hatte. Die eine oder andere Streitigkeit im Lager, die während seiner Abwesenheit aufgekommen war, musste zunächst beseitigt werden, damit wieder Ruhe herrschte und sich der ambitionierte junge Brüller auf seine neue Aufgabe konzentrieren konnte. Er versuchte sein kleines Bündnis aus Grünhautstämmen zu vergrößern, indem er weitere Horden aufsuchte oder ihren Häuptlingen Kundschafter schickte.

Wo er auf Ablehnung oder gar Hohn traf, reagierte er mit einer Härte, die viele Grünhäute dem jungen Häuptling vorher nicht zugetraut hatten. Nachdem der Winter überstanden war, machte sich Grimzhag an sein Werk.

Im folgenden Jahr griffen seine Orks den rivalisierenden Stamm der Grublags ohne jede Vorwarnung an. Mit etwa 3.000 Kriegern, allem, was Grimzhag derzeit aufbieten konnte, stellten sich die Mazauk ihren Feinden und lieferten sich mit ihnen eine harte Schlacht, irgendwo in den grauen Steppen des Nordens.

Die Grublags waren den Angreifern zahlenmäßig deutlich überlegen und konnten eine Horde aus fast 7.000 Orks und Goblins ins Feld führen. Nach dem üblichen Gebrüll auf beiden Seiten begann der Kampf und die schnellen

Gnoggreiter griffen auf Grimzhags Anweisung hin die feindlichen Goblinhaufen an und hackten sie nieder. Auf der linken Flanke gelang es Grimzhags berittenen Orks derweil ebenfalls durchzubrechen und die Feinde in Unordnung zu bringen, während die restliche Horde unter lautem Gedröhne vorstürmte und auf breiter Front in die Orktrupps der Grublags prallte. Entschieden wurde die Schlacht aber im Zentrum, da sich hier die beiden Häuptlinge mit ihren besten Kämpfern trafen und in einem brutalen Handgemenge um den Sieg rangen.

Stunde um Stunde zog sich das blutige Gemetzel hin und bald war der Boden mit erschlagenen Grünhäuten und schimmernden Blutlachen bedeckt. Nur durch Glück und größte Zähigkeit hielten Grimzhag und seine treuesten Krieger, zu denen auch Zugrakk zählte, in diesem erbarmungslosen Kampf stand und zwangen den feindlichen Häuptling letztendlich zur Flucht.

Am Ende des Tages waren die Grublags besiegt und ihr flüchtender Anführer erschlagen worden. Doch auch die Mazauk hatten zahlreiche Krieger verloren und Grimzhag selbst war leicht verletzt worden. Er machte sich nun auch zum Anführer der Grublags, die sich bereitwillig seinem Stamm anschlossen.

Bis Ende des Jahres hatte der junge Brüller die Kontrolle über ein Gebiet erlangt, welches viermal größer war als der ursprüngliche Siedlungsraum seines Stammes. Fast 5.000 Krieger konnte Grimzhag jetzt aufstellen. Bald darauf sollte er sie nach Westen führen.

Hier kam es zum Kampf mit einigen Menschennomaden und einem kleinen Goblinstamm, der die Mazauk viele Kämpfer kostete. Schließlich zogen sich Grimzhags Grünhäute wieder zurück und verbrachten den Winter etwas weiter im Norden. Es dauerte nicht lange, da fegte ein eisiger Winter durch die Steppe und begrub alles unter einer dicken Schneedecke. Das hielt Grimzhags Krieger jedoch nicht davon ab, ein Lager von rivalisierenden Grünhäuten zu überfallen und die verfeindeten Orks nach kurzem Kampf zur Aufgabe zu zwingen. Die, welche nicht erschlagen wurden, mussten sich jetzt Grimzhags Befehlen beugen und wurden zu Vasallen der Mazauk.

Die Erfolge des jungen Häuptlings sprachen sich schnell in den umliegenden Regionen herum und es dauerte nicht lange, da schlossen sich dem aufstrebenden Grauauge weitere Orks und Goblins an und seine Horde begann zu wachsen.

Der folgende Sonnenzyklus begann für Grimzhag, wie der alte geendet hatte. Eine Niederlage hätten seine Mazaukorks wohl nicht überstanden, denn sie wäre der Vernichtung und dem Verfall ihres Stammes gleichgekommen.

Eine Horde wilder Menschennomaden war in das von Grimzhag beanspruchte Gebiet eingedrungen und die Steppenbarbaren trachteten danach, den Grünhäuten ihren Lebensraum wegzunehmen. Grimzhag verbündete sich daraufhin im Vorfeld des Konfliktes mit einigen weiteren Stämmen und zog den Steppenreitern schließlich mit einer Horde von fast 8.000 Kämpfern entgegen, was bedeutete, dass seine Armee dem Feind zahlenmäßig leicht überlegen war. Unter dem wolkenlosen Himmel der Steppe sollte nun das Schicksal von Grimzhags Stamm auf dem Schlachtfeld entschieden werden. Die grüne Horde stellte sich zur Mittagsstunde in breiter Front auf und machte einen imposanten Eindruck. Große Einheiten aus Goblins und massive Blöcke aus Orks, wehende Banner und schnaubende Gnoggs bedeckten die Ebene. Unter dem dumpfen Gedröhne der Trommeln rückten Grimzhags Krieger wie eine Wand vorwärts, während sich die Steppenreiter auf den Angriff vorbereiteten.

Doch der junge Häuptling kam seinen Feinden zuvor und ließ seine Streitmacht vorstürmen, noch bevor sich die Menschen richtig formiert hatten. Auf der linken Flanke wurden sie nach kurzem Kampf aufgerieben und im Zentrum warfen sich die Orks auf seinen Befehl hin sofort ungestüm auf die verwirrten Gegner, um sie mit Äxten, Säbeln und Schwertern so rücksichtslos niederzustrecken, dass die Horde der Menschen zu schwanken begann. Der Ansturm der Grünhäute war dermaßen wuchtig, dass sich viele der Feinde zur Flucht wandten und alle Ordnung zerbrach.

Die wilden Gnoggreiter gingen nun ebenfalls zum Angriff über und schlugen die Reiter der Menschen auf der rechten Flanke zurück. Bald flohen die Nomaden panisch durch die Steppen und fielen zu Hunderten.

Grimzhag selbst wütete im Getümmel wie ein Verrückter und tauchte sein riesiges Schwert in das Blut vieler Feinde. Am Ende des Tages war die Streitmacht der Steppenbarbaren fast völlig vernichtet worden oder befand sich auf der Flucht. Die Mazaukorks hatten jedoch auch viele tapfere Krieger verloren. Allerdings war der Feind gänzlich aufgerieben worden und wurde von den Gnoggreitern fast bis

an den Rand der Eiswüste verfolgt. Grimzhag erlangte durch diesen triumphalen Sieg die Kontrolle über ein weiteres Stück Steppe und noch mehr Grünhäute strömten zu seinem Banner. Langsam wuchs der Einfluss des jungen Häuptlings in den Einöden des Nordens.

Frieden und Liebe

Grimzhag, Zugrakk und Soork betraten das Lager der Cramogg und einige der andersgeschlechtlichen Orks und Goblins richteten ihren Blick sofort zu Boden und begrüßten sie mit einem unterwürfigen Brummen. Der Häuptling der Mazauk beachtete sie nicht weiter und ging an ihnen vorbei in Richtung eines großen Zeltes, vor dem eine junge, schlanke Cramogg neben einem deutlich älteren und korpulenteren Orkweibchen stand. Letztere war die Erste Brüterin, das Oberhaupt der Cramogg des Mazaukstammes.

»Du verhältst dich ruhig, Arruku! Nur ich werde mit dem Häuptling sprechen!«, herrschte die Obercramogg das rangniedere Weibchen an und diese blieb, wo sie war, ein in ein Ruumphfell eingewickeltes Etwas in ihren Händen haltend.

»Ich grüße dich, Erste Brüterin!«, grunzte Grimzhag erwartungsvoll und hob seine Klaue. Die kräftige Cramogg nahm eine demütige Haltung an und lächelte.

Im Gegensatz zu ihrer jungen Artgenossin, die lange, muskulöse Beine und zwei wirklich hübsche weiße Fangzähne hatte, wirkte die Obercramogg von der Statur her fast wie ein Orkkrieger. Alle für das Gebären wichtigen Stellen an ihrem Körper waren von der Natur ausreichend mit Speck gepolstert worden – die Oberschenkel, wie auch der Bauch und der breite Hintern. Die Erste Brüterin, welche dem Stamm bereits sieben Krieger und drei weitere Weibchen geschenkt hatte, trug eine weite Hose aus Warnoxfell und ein zerschlissenes Oberteil aus dunkelbraunem Leder, das ihre üppigen Rundungen bedeckte.

»Lasst mich zu ihr!«, knurrte Grimzhag und deutete auf die junge Cramogg vor dem Zelt.

»Wie du willst, junger Brüller!«, antwortete die Erste Brüterin und ging zur Seite.

Kurz darauf stand Grimzhag vor dem stolz lächelnden, jungen Weibchen, welches ihm einen quäkenden Jungork mit großen, grauen Augen unter die Nase hielt. Sie sagte jedoch kein Wort, denn solange die Obercramogg ihr nicht das Rederecht erteilt hatte, dürfte sie Grimzhag nicht ansprechen.

»Die Paarung war erfolgreich! Das freut mich aber!«, rief Zugrakk und klopfte seinem Freund auf die Schulter. Soork brummte zustimmend und seine heraushängende Zunge verriet, wie überrascht er war.

»Du darfst sprechen!«, sagte Grimzhag zu der Austrägerin seines Nachwuchses und diese fiepte glücklich.

»Es ist ein Krieger, Häuptling. Aber kein gewöhnlicher Krieger, sondern ein Grauauge edelsten Blutes. Ist er nicht süß?«, schwärmte sie und streichelte den Jungork.

Dieser sabberte vor sich hin und stieß gelegentlich einen lauten Schrei aus. Winzige, milchig weiße Fangzähne ragten aus seinem kleinen Mund, während sich interessierte graue Augen dem Gesicht seines Erzeugers zuwandten.

»Herzlichen Glückwunsch auch von mir!«, fügte Zugrakk hinzu und tippte das Junge an.

»Er ist gesund und stark. Wir werden ihn hochpäppeln und im siebten Sonnenzyklus in euer Lager bringen. Dann soll er von dir erzogen werden und eines Tages guten Krieg finden, Grimzhag«, sagte die Obercramogg sichtlich gerührt.

»Na, bist du ein kleines Grauauge? Ja? Ein kleines Grauauge? He! He!« Der junge Brüller stupste die Wange des kleinen Wesens sanft mit der Kralle an.

»Uäääh!«, erhielt er als Antwort seines Sprösslings, der liebevoll nach seinem Finger schnappte. Dann hatte er ihn in den kleinen Klauen und biss kräftig hinein.

»Der beißt ja schon mächtig zu! So lobe ich mir das!«, bemerkte Zugrakk beeindruckt.

»Der ist ja auch von mir!«, gab Grimzhag lachend zurück.

Der junge Brüller schenkte dem hübschen Orkweibchen einen liebevollen und dankbaren Blick.

»Gute Brüterin!«, lobte er die junge Arruku und tätschelte sie am Oberarm.

»Vielen Dank, Häuptling!«, piepste das Weibchen und wirkte recht verlegen.

Die Obercramogg fuhr dazwischen. »Jetzt sind genug Worte gewechselt worden, Arruku. Mehr stehen dir heute nicht zu.«

»Pass gut auf den Kleinen auf, junge Cramogg. Ich bin stolz auf dich. Du hast gut gebrütet«, sagte Grimzhag zufrieden und ging mit seinen beiden Begleitern und dem kräftigen Oberweibchen wieder aus dem Cramogglager heraus. Plötzlich stoppte die Erste Brüterin und wandte sich Grimzhag zu.

»Ich habe noch eine gute Nachricht für dich, junger Brüller!« Sie lächelte vielsagend und entblößte ihre kurzen, breiten Fangzähne.

»Noch eine?« Grimzhag war verdutzt.

»Ja! Noch eine weitere Cramogg, die du begattet hast, ist inzwischen trächtig. Aber wir vermuten, dass sie lediglich ein Weibchen und keinen Krieger zur Welt bringen wird.«

»Aha? Naja, besser als nichts. Bin gespannt!«, gab Grimzhag nüchtern zurück.

Die Obercramogg stieß ein kehliges Kichern aus. Dann ging sie einen Schritt auf Zugrakk zu. »Und der da hat wohl auch beim letzten Mal was gezeugt. Aber was es wird, kann ich noch nicht sagen.«

»Wirklich? Jaaa!« Zugrakk riss die Augen auf und hüpfte vor Freude auf der Stelle herum. »Bestimmt ein Krieger! Ein starker Jungork, der eines Tages alle plattmachen wird.«

»Wir müssen erst einmal abwarten. Jedenfalls freue ich mich, dass wir jetzt ein weiteres Grauauge in unserem Stamm haben. Zeugt weiter, Häuptling. Vielleicht wird es nach der nächsten Paarung noch mehr edle Orks geben. Decke die junge Arruku erneut, Grimzhag. Du siehst ja, dass sie Grauaugen ausbrüten kann«, meinte die Obercramogg zuversichtlich.

»Gehe jetzt, großer Brutbauch!«, antwortete Grimzhag und legte ihr die Klaue in den speckigen Nacken.

Das kräftige Orkweibchen entfernte sich wieder und die drei Besucher des Cramogglagers blieben zurück. Für einen kurzen Moment brummten sie alle glücklich durcheinander.

»Meinst du, dass ich auch einen Krieger gezeugt habe?«, fragte Zugrakk dann.

Grimzhag grunzte humorvoll. »Vermutlich hast du nur ‘nen Snag produziert, Gnoggschädel!«

»Du kannst gleich mal was auf die Fresse kriegen!«, knurrte Zugrakk.

»Ich bin so glücklich! So voller Energie! Ich könnte einen Warnoxbullen umwerfen!«, stieß der Häuptling aus.

»Ja, ich freue mich auch, Grimzhag. Diese Arruku solltest du regelmäßig begatten. Eine gute Idee der Ersten Brüterin«, sagte Soork mit der entsprechenden Sachlichkeit.

»He! He! Da kannst du dich drauf verlassen, Schamane!«, gelobte der Häuptling.

Zugrakk stieß seinem Kumpel den Ellbogen in die Seite. »Wollen wir uns gleich mal ein bisschen prügeln? Ich bin richtig gut gelaunt, mein Freund. Komm! Nur ein kleines Kämpfchen auf der Wiese.«

»Vorschlag angenommen!«, rief Grimzhag begeistert und reckte die Faust in die Höhe. Zugrakk war schon vorausgelaufen und winkte den jungen Brüller zu sich.

Der Orkhäuptling starrte in die tanzenden, orangeroten Flammen des Lagerfeuers, das in der Mitte seines Zeltes flackerte und glimmte. Er war allein und hatte heute jedem anderen Ork Hausverbot erteilt. Sogar Zugrakk musste draußen bleiben. Grimzhag wollte nur für sich sein, um in Ruhe nachdenken zu können. Er grübelte nun schon seit die Sonne aufgegangen war über Cuglakks seltsame Prophezeihung nach. In den vorausgegangenen Perioden dieses neuen Sonnenzyklus hatte er einige große Siege in der Steppe errungen. Auch die Grünhäute der Nachbarstämme redeten inzwischen über ihn, bewunderten ihn und nannten ihn den Menschlingstöter. Andererseits war sich Grimzhag sicher, dass ihn mittlerweile einige der anderen Stammesführer beneideten, weil ihre Krieger lieber unter seinem als unter ihrem Banner kämpfen wollten. Vielleicht hasste ihn der eine oder andere Ork sogar, denn er hatte die Ordnung in diesem Teil der nördlichen Steppe bereits gehörig gestört.

Dabei tat er doch alles zum Wohl des gesamten Orkvolkes, das seit Hunderten von Sonnenzyklen nur noch dahinsiechte und seine alte Macht längst eingebüßt hatte. Die Menschlinge hatten die Grünhäute schon vor langer Zeit überflügelt und waren ihnen inzwischen haushoch überlegen. Ebenso die Kleinwüchsigen, jene fähigen Schmiede und Baumeister. Von den Elben wusste Grimzhag so gut

wie nichts, denn diese hochgewachsenen, schlanken und für eine Grünhaut unbegreiflichen Wesen, lebten weit entfernt von der nördlichen Steppe.

Durch Grimzhags Kopf zog die Vision eines großen, mächtigen Orkreiches, das die Grünhäute vereinte und dessen Bewohner in Städten aus Stein lebten. Wie in den alten Zeitaltern, von denen Soork und der weise Cuglakk ihm erzählt hatten.

Wieder musste er an Arasig denken. Vor über 2500 Sonnenzyklen, als dieser Menschenkönig und dessen Nachfolger seine Vorfahren nicht nur in den Ländern westlich des Felssäulengebirges ausgerottet, sondern ihre gewaltigen Heere auch weiter in die Dunklen Lande geführt hatten, waren die steinernen Städte der Orks zerstört und verwüstet worden. Ein Teil ihrer damaligen Bewohner war in das gewaltige Eisgebirge geflüchtet und dort in Massen verhungert oder von den Riesenmenschen getötet worden. Andere waren in die weiten, öden Steppen im Nordosten der gefürchteten, schneebedeckten Bergkette geflohen. Das mussten seine direkten Vorfahren sein, sinnierte der Orkhäuptling. Wieder andere Orks und Goblins hatten sich in den tiefen Höhlen- und Stollensystemen des Felssäulengebirges verkrochen, wo sie jahrhundertelang von den Zwergen gejagt und getötet worden waren. Doch auch die Kleinwüchsigen hatten es nicht geschafft, die Grünhäute gänzlich zu vernichten und irgendwann waren diese wieder so zahlreich gewesen, dass sie sich zumindest gegen die Zwerge wehren konnten.

Es folgten weitere Zeitalter, in denen sich die beiden Arten erbittert bekämpften und um Bergfestungen, Höhlen und Pfade durch die Dunkelheit unter dem Gebirge rangen. Noch heute war dieser Krieg nicht vorbei und er würde vielleicht ewig dauern, dachte sich Grimzhag.

»Wer nichts weiß, kann nichts tun!«, knurrte der junge Brüller nachdenklich und kratzte sich am Kinn.

Er musste noch viel mehr über Antariksa wissen. Wie viele Länder, Stämme und Völker gab es überhaupt? Was lag hinter dem gewaltigen Meer im Osten, wo die Steppe plötzlich endete? Wo lebten die Götter? Gab es über dem Himmel noch eine weitere Welt? Oder sogar ganz viele?

Fragen über Fragen, die sich ein gewöhnlicher Ork niemals gestellt hätte, hatten sich in Grimzhags Geist festgesetzt. Doch ein Grauauge grübelte über diese Dinge

nach, denn in ihm waren die Geisteskraft der Denkerblutlinie und zugleich der Mut und die Entschlossenheit der alten Orkkönige vereint.

Sein Freund Zugrakk konnte so weit und tief nicht denken und auch die anderen Krieger des Mazaukstammes standen oft mit fragenden Gesichtern vor ihrem Anführer, wenn er mit ihnen über Wichtiges zu sprechen versuchte. Lediglich Soork konnte ihn wirklich verstehen.

So fühlte sich Grimzhag oft ein wenig einsam unter seinen Artgenossen, die ihn inzwischen zwar bewunderten, doch andererseits nur einen Bruchteil von dem begriffen, was er ihnen zu erklären versuchte.

Die Stunden vergingen und der junge Brüller dachte und dachte, bis ihm der Kopf schmerzte. Leise brummend erhob er sich von seinem Sitzplatz, der mit einem weichen, braunen Ruumphfell bedeckt war, und trat aus dem Zelt heraus. Die Sonne war bereits untergegangen und die Nacht kroch langsam über die karge Steppe hinweg. Plötzlich meldete sich Grimzhags Magen mit einem lauten Rumpeln und dem Ork fiel ein, dass er schon den ganzen Tag kaum etwas gegessen hatte. Das viele Denken hatte ihn abgelenkt, aber für heute war erst einmal Schluss damit. Es war Zeit für ein saftiges Stück Fleisch.

Der Schamane der Mazauk saß in einer dunklen Ecke seines Zeltes und versuchte zu meditieren. Draußen pfiff und heulte ein heftiger Sturm, der immer wieder gegen die Zeltwände hämmerte und diese nach innen drückte.

»So wird das nichts. Dieser Krach macht mich noch verrückt«, schimpfte Soork leise und knurrte verärgert.

Der Ork mit dem zerfurchten Gesicht und den tiefen, dunklen Augenringen stand von seinem Platz auf und legte sich auf sein Schlaflager. Für heute reichte es ihm.

Doch kaum war der Schamane eingedöst, betrat Grimzhag plötzlich seine Behausung und weckte ihn auf.

»Soork! He! Ich bin es …«, brummte der hünenhafte Orkhäuptling und rüttelte den Denker wach.

»Was ist denn? Bei allen Göttern! Warum bleibst du bei diesem Sturm nicht einfach in deinem Zelt?«, grantelte Soork.

»Wie gut kennst du die Länder, die uns umgeben? Ich meine Antariksa als Ganzes …«, sagte Grimzhag.

»Wovon redest du? Was für Länder?«

»Ich habe nachgedacht und bin zu dem Entschluss gekommen, dass ich dringend eine Landkarte unserer Welt brauche«, erklärte der junge Brüller.

»Eine Landkarte?« Der Geistesbegabte stutzte.

»Ja! Eine Karte unserer Welt, Soork!«

»Wieso das denn?«

»Ich brauche sie. Wo finde ich so etwas?«

Brummelnd kam der Schamane wieder auf die Beine. »Manchmal kannst du richtig nerven, Grimzhag.«

»Tut mir leid, dass ich dich geweckt habe, aber ich benötige deine Hilfe«, gab dieser zurück.

»Wo du eine Karte unserer Welt findest? Sicherlich nicht hier in der Steppe. Vielleicht bei Cuglakk dem Weisen oder im vermoderten Keller irgendeiner alten Orkstadt in den Dunklen Landen. Keine Ahnung …«

Der Häuptling grinste. »Kannst du mir eine Karte aus dem Kopf zeichnen, Soork?«

»Ich wusste es!«, stöhnte der Schamane.

»Ja oder nein?«

Soork schnaufte missmutig. »So gut weiß ich darüber auch nicht Bescheid. Ich habe zwar mal in deinem Alter die Dunklen Lande bereist und kenne einige der anderen Länder aus diversen Beschreibungen und Erzählungen, aber mein Wissen ist nicht allumfassend, junger Brüller.«

»Dann zeichne alles auf, was du weißt, Schamane. Ich verlasse mich auf dich«, grunzte Grimzhag erwartungsvoll und ging dann wieder aus Soorks Zelt heraus. Der Geistesbegabte kratzte sich nachdenklich am Kopf. Was hatte dieser junge, rastlose Ork jetzt schon wieder vor?

Die Mazauk hatten sich bei ihren Nachbarstämmen inzwischen einen guten Ruf erkämpft und waren gefürchtet. Genau das hatte Grimzhag auch erreichen wollen und so forderte er nun weitere Grünhautstämme auf, sich seiner Führung zu

unterwerfen. Er schickte eine Nachricht an Artux den Schlauen, den Anführer der nomadisierenden Agramorks, die diesen dazu bewegen sollte, ihm in Zukunft Gefolgschaft zu leisten.

Artux ließ allerdings verlautbaren, dass man die Angelegenheit auf dem Schlachtfeld regeln würde und wählte die Mückensteppe aus, um dort den Kampf auszutragen. Grimzhag tobte, als ihm von der frechen Antwort des Artux berichtet wurde und rief augenblicklich seine gesamte Horde zusammen. In der Mückensteppe erwartete ihn Artux, auf einem riesigen, gepanzerten Gnogg reitend, bereits mit seinen Kriegern.

Kaum hatten sich die Mazauk aufgestellt, brüllte Grimzhag auch schon den Befehl zum Angriff und mit wütendem Geschrei preschten seine Gnoggreiter auf der rechten Flanke vorwärts, um den Gegner zu zermalmen. Doch Artux listige Goblins lockten sie von der restlichen Horde weg, so dass sie selbst von den feindlichen Reitern in der Flanke erwischt und aufgerieben wurden. Grimzhag war fassungslos, als er das Scheitern seiner Gnoggkavallerie mit ansehen musste und marschierte daraufhin im Eiltempo mit seinem Fußvolk vorwärts.

Häuptling Artux wich seinen Feinden derweil mit seiner berittenen Leibwache immer wieder aus und gelangte schließlich in den Rücken von Grimzhags kämpfender Horde, wo er sofort von einem Haufen Orks und Goblins angegriffen wurde. Diese erschlugen zwar einige seiner Reiter, doch die meisten von Artux berittenen Kriegern zogen sich schnell wieder zurück, umgingen die feindliche Horde erneut und griffen daraufhin selbst an einer anderen Stelle an, was Grimzhags Krieger in schiere Panik versetzte.

Stark verunsichert durch die listige Taktik des Artux gerieten sie immer mehr in Unordnung und wurden nun von den nachrückenden Feinden und noch mehr Gnoggreitern angegriffen. An vielen Stellen brach ihre Schlachtformation auseinander und so hatten es Artux Krieger immer leichter, die Trupps ihrer Gegner aufzureiben. Bevor seine gesamte Horde komplett umzingelt wurde, befahl Grimzhag schließlich wütend den Rückzug, der sich aufgrund der ständigen Attacken der gegnerischen Reiterei bald in eine offene Flucht verwandelte. Es dauerte nicht lange, dann hatte Artux endgültig gesiegt und den Mazaukorks eine schwere Schlappe zugefügt.

Nachdem der Orkstamm von Artux dem Schlauen die Mazauk vernichtend geschlagen hatte, zogen sich Grimzhags Krieger wieder nach Osten zurück. Bittere Rache schwor der junge Häuptling seinen grünhäutigen Feinden und gelobte nicht zu ruhen, bis die Rivalen vernichtet seien. Vor allem aber raste er vor Wut wegen der vielen Demütigungen und Beleidigungen, die er sich von Artux nach der Schlacht hatte anhören müssen. Trotz der schweren Niederlage gegen die Agram hatten die Mazauk ihr Herrschaftsgebiet jedoch halten und sogar noch einige weitere Grünhäute als Krieger rekrutieren können. Das änderte allerdings nicht an der Tatsache, dass Grimzhags guter Ruf als Anführer schweren Schaden erlitten hatte. Mehrere Sonnen lang lief er wetternd und schimpfend durch das Orklager und stieß wüste Drohungen gegen die Agram aus, die seinen Höhenflug vorerst gestoppt hatten.

Soork der Schamane musste ihm mehrfach einige Kauwurzeln geben, deren Säfte eine beruhigende Wirkung entfalteten, und er brachte Grimzhag sogar ein paar Atemübungen bei, die entspannend wirken sollten. Das war zwar etwas ungewöhnlich, zumal der Häuptling nun viele Stunden in seinem Zelt auf dem Boden saß, um langsam ein- und auszuatmen, doch es war besser, als wenn er das halbe Lager oder gar seine Mitorks mit der Axt demolierte.

Doch das Atemtraining, wie es Soork nannte, war nicht immer Garant dafür, dass der Orkhäuptling auch wirklich ruhig blieb. So bald er an Artux frech grinsende Fratze dachte, verfinsterte sich sein Blick und seine grauen Augen kippten auf seltsame Weise weg. Dann schwankte Grimzhag zwischen einem schweren Wutanfall und Soorks Ratschlag, diesen durch eine Menge Kauwurzeln und rhythmisches Atmen zu unterdrücken.

»Ruft die Krieger zusammen! Wir ziehen wieder gegen die Agram und diesmal machen wir sie nieder!«, brüllte Grimzhag und stürmte aus seinem Zelt ins Freie.

»Ganz ruhig. Derartige Aufregung schadet den beiden Pumporganen, die wir Orks haben«, brummte Soork besänftigend und hob die Klauen.

»Ich bring diesen Snag um!«, war Grimzhags Antwort. Schimpfend rannte der Häuptling zu einigen Kriegern, die um einen großen, dampfenden Eisenkessel herum saßen, und eine Ruumphfleischsuppe kochten. Sekunden später lag der

Kessel im Gras und eine dunkelbraune Soße breitete sich auf dem Boden aus. Grimzhag hatte den zerbeulten Suppentopf mit einem wuchtigen Tritt hinweggefegt.

»Aber Häuptling …«, traute sich einer der Orks zu brummen.

»Was?«, schrie Grimzhag und hob sein Breitschwert.

»Wir wollten doch nur was essen«, antwortete eine andere Grünhaut kleinlaut.

»Ihr habt kein Recht zu fressen! Ihr habt versagt! Steppengewürm! Ich sollte euch alle erschlagen! Aaaargh!«

Zugrakk eilte mit einem Haufen Kauwurzeln herbei und drückte sie Soork in die Hand.

»Das war alles, was ich in deinem Zelt gefunden habe. Ich hoffe, das reicht«, schnaufte er außer Atem.

»Ich bring ihn um! Ich bring ihn um! Ich bring ihn um!« Grimzhag gab einem seiner Orks eine Kopfnuss und dieser ging quiekend in die Knie.

»Das passiert, wenn man seine Medikamente nicht nimmt«, bemerkte der Schamane.

»Verschwindet! Aus meinen Augen! Madenpack! Snagschnauzen!«

Soork tippte dem jungen Brüller behutsam auf die Schulter. »Ganz ruhig! Hier, mein Freund, kaue eine Wurzel.«

»Ich könnte platzen, Schamane! Platzen! Platzen! Platzen! Platzen! Gib her!«, grollte der Häuptling.

Grimzhags Klaue ergriff gleich mehrere Kauwurzeln auf einmal und der wütende Stammesführer stopfte sie sich knurrend ins Maul. Dann würgte er sie herunter.

»Kauen und nicht runterschlucken! Bei allen Göttern!«, mahnte Soork besorgt.

»Ich brauche noch mehr! Her damit!« Schmatzend verschlang Grimzhag noch weitere Wurzeln, nachdem er sie Soork einfach aus der Hand gerissen hatte.

»Hast du den Verstand verloren? Gib mir die Wurzeln zurück! Du kannst doch nicht so viele davon auf einmal herunterschlucken!« Der Schamane nahm dem wütenden Ork die Wurzeln wieder weg und schimpfte ihn aus.

»Haben die Dinger Nebenwirkungen, Soork?«, wollte Zugrakk jetzt wissen.

Der Orkschamane antwortete mit einem verzweifelten Würgelaut, was bedeutete, dass er keine Ahnung hatte. Eine derartige Menge von Kauwurzeln sollte man

jedenfalls nicht in sich hineinstopfen. Aber Grimzhag wurde bereits von Minute zu Minute ruhiger und wirkte wenig später fast entspannt.

»Geht es denn wieder?«, erkundigte sich Zugrakk vorsichtig und sah seinen Freund an.

»Ja, ich komme langsam wieder runter, Kumpel. Ich gehe jetzt in mein Zelt zurück und werde mich hinlegen«, sagte Grimzhag gedehnt.

»Geht es dir wirklich gut, Grimzhag?«, fragte Soork und flüsterte Zugrakk etwas ins Ohr.

»Alles wieder gut. Ja! Ja!«, knurrte der Häuptling leise und trottete davon.

Dann verschwand er in seinem Zelt, während sich Zugrakk und der Schamane fragend anglotzten.

»Und diese Kauwurzeln haben wirklich keine Nebenwirkungen? Immerhin hat dieses Snaghirn einen ganzen Berg davon auf einmal runtergeschluckt, Soork.«

»Ich habe das noch niemals ausgetestet, Zugrakk. Man kaut für gewöhnlich eine oder zwei dieser Wurzeln und nicht zwanzig. Der hat sie doch nicht mehr alle«, murmelte der Geistesbegabte.

»Mir geht es gar nicht mehr schlecht, ihr Snagnasen! Nein, Grimzhag geht es echt gut!«, schallte es derweil aus dem Zelt des Häuptlings. Soork wirkte nachdenklich und Zugrakk stöhnte auf.

Für den Rest des Tages gingen die Orks und Goblins des Stammes ihrem aufbrausenden Häuptling aus dem Weg und ließen ihn in Ruhe. Lediglich Zugrakk beschloss in den Abendstunden einmal nachzusehen, ob auch wirklich alles in Ordnung war. Als er schließlich in Grimzhags Zelt eintrat, wurde ihm ein seltsamer Anblick geboten.

»Zugrakk, mein Freund und Bruder! Ich liebe dich!«, lallte Grimzhag, der auf einigen Tierfellen lag und sich wie ein Orksäugling zusammengerollt hatte.

»Alles klar?«

»Ja, Zugrakksnagnase. Hi! Hi! Alles bestens!«, brummte der Häuptling und grunzte zufrieden.

»Es geht dir also gut, wie?«

»Hi! Hi! Total gut! Alles ist total toll, mein kleiner Orkigorki.«

Grimzhags Freund knurrte entnervt. »Orkigorki?«

»Ja! Ich habe lauter Bilder im Kopp, Zugrakk. Die neuen Orks von Morgen. Ich nenne sie Orkigorki. Die sind total süß und niedlich. Wie ganz kleine Orkis. Da sind sie doch! Da!«, brummelte Grimzhag und deutete neben sich.

»Was redest du denn da?«

Der Häuptling versuchte aufzustehen, doch er torkelte nach hinten und fiel schließlich krachend auf einige Holzkisten.

»Das tut mir jetzt leid. Das wollte ich nicht, Zugrakk. Es tut mir so leid«, schnaufte er dann und fing an zu grinsen wie ein Gnogg, das mit dem Kopf gegen einen Felsen gelaufen war.

»Tut mir leid! Ich habe mich nicht gut benommen, aber jetzt sehe ich ein, wie falsch ich mich verhalten habe. Ja, es war falsch, Zugrakk. Man muss seine Mitorks gern haben und darf nicht so sein«, stammelte Grimzhag und kroch verwirrt über den Boden.

»Hast du 'nen Pfeil im Kopf?«, knurrte Zugrakk.

Grimzhags wässrige, graue Augen starrten ihn an und der junge Brüller antwortete: »Ich habe Liebe im Kopf. Und Frieden. Jetzt sehe ich alles ganz klar vor mir, liebster Freund. Gewalt ist eigentlich falsch und ich war ein schlechter Ork. Aber jetzt is' alles anders, denn ich werde ein Friedenskönig werden. Das ist toll, was?«

»Gewalt ist falsch?« Zugrakks Hirn drohte zu explodieren.

Derweil richtete sich sein benommener Freund auf und schwankte auf ihn zu. Dann umarmte er ihn und brummte ihm ins Ohr: »Ich habe dich so lieb, du kleiner Ork!«

»Lass mich bloß los!«, rief Zugrakk und stieß Grimzhag verstört zurück.

»Warum tust du das, mein liebster, bester Freund? Warum stößt du mich fort, wo doch meine Arme für dich geöffnet sind?«

»Hör mit dem Mist auf und penne 'ne Runde!«, zischte der Krieger und sah sich entsetzt um. So durfte den Häuptling keiner der anderen Ork sehen, sonst war sein guter Ruf dahin.

Grimzhag hob die Klaue und kam wieder auf seinen Kumpel zu. »Ich gehe jetzt hinaus in die Welt und gebe meinen Mitorks Liebe. Ja, Liebe und Frieden!«

»Bist du behämmert?«

»Lass mich vorbei, damit ich Liebe geben kann, Zugrakk!«

»Bleib ja weg von mir. Das ist ja oberpeinlich …«
»Liebe! Liebe und Frieden!«
»Zurück auf die Felle! Schlaf ’ne Runde!«
»Lass mich durch, ich will Liebe geben …«
»Zurück, Snaghirn!«
»Die Welt muss vom Frieden hören, lass mich vorbei.«
»Auf gar keinen Fall, Grimzhag!«
»Ich haue dir eine rein! Lass den Friedenskönig jetzt in die Welt hinausziehen.«
»Leg ich hin und schlaf, du irrer Ork!«, schnaubte Zugrakk.
»Du bist kein Freund der Liebe …«, lallte der Häuptling und hatte Mühe, sich auf den Beinen zu halten.
»Bleib zurück!«, knurrte sein Freund.
»Lass mich sofort vorbei! Raus aus meinem Zelt! Ich hasse dich! Ich hasse alle Feinde der Liebe!«
Schließlich versuchte Grimzhag Zugrakk zur Seite zu drücken, um sein Zelt verlassen zu können.
»Weg da, du gewalttätiges Monster!«
Für einen kurzen Moment dachte Zugrakk darüber nach, was er tun sollte, um den Häuptling daran zu hindern, sich vor seinen Kriegern unsterblich zu blamieren. Dann fiel ihm eine bewährte, orkische Lösung ein.
»Tut mir leid, aber es geht nicht anders, Grimzhag!«, rief der Krieger.
»Was’n los?«, stotterte dieser dämlich grinsend.
In der nächsten Sekunde traf Zugrakks klobige Faust das Gesicht seines Freundes mit einer solchen Wucht, dass dieser mit einem leisen Knurren nach hinten wankte und schließlich bewusstlos zusammenbrach.
»Ein paar auf’s Maul ist doch immer noch die beste Therapie«, sagte Zugrakk zu sich selbst und trat aus dem Zelt des Häuptlings heraus.

Als der Kauwurzelrausch am folgenden Tag vorbei war, hatten sich Grimzhags Wahnideen von Frieden und Liebe verflüchtigt und der Häuptling benahm sich wieder so normal, wie es sich für einen guten Ork gehörte. Allerdings hatte er einen unglaublichen Brummschädel und musste noch eine Weile ruhen.

Als er wieder vollständig genesen und ausgeruht war, bedankte er sich überschwänglich bei Zugrakk für die gelungene Fausthilfe. Zugleich wetterte er ununterbrochen, wie er sich an den Agram rächen und sie alle niedermetzeln würde. Soork war sehr beruhigt, dass Grimzhag nun wieder ein vernünftiges Sozialverhalten zeigte.

Es war an der Zeit, einen neuen Feldzug zu starten. Das unorkische Friedensgerede, dass Grimzhag im Kauwurzelrausch von sich gegeben hatte, war längst wieder vergessen.

»Was interessiert mich mein Geschwätz von gestern!«, war alles, was der junge Brüller dazu sagte, als Zugrakk ihn an sein komisches Verhalten erinnerte.

Erneut rief Grimzhag seine Horde zusammen und ließ sie vor dem Orklager aufmarschieren. Diesmal ging es gegen die Menschennomaden vom Stamm der Illgor, die laut dem ehrgeizigen Häuptling die Macht der Mazauk in der Steppe gefährdeten. Wild gestikulierend schritt er vor seinen versammelten Kämpfern auf und ab und rief: »Es ist erneut Zeit, unsere Waffen zu schwingen. Diesmal bedrohen uns die Menschlinge von den Illgor. Sie sind grausam, bösartig und haben unser Land bereits mehrfach betreten, ohne uns um Erlaubnis zu fragen. Derartige Dreistigkeiten werden wir nicht mehr hinnehmen!«

Die grünhäutige Masse johlte und die Krieger rasselten mit ihren Schwertern und Speeren. Eigentlich musste man kein rhetorisches Genie sein, um Orks für den Krieg zu begeistern. Wenige fadenscheinige Gründe reichten aus, um einen anderen Stamm anzugreifen. So genau wurde das bei den Grünhäuten einfach nicht genommen.

»Die Illgor sind der größte Menschlingsstamm, der uns im Südwesten gegenübersteht. Schon morgen werden sie uns angreifen, wenn wir keinen Erstschlag unternehmen. Sicherlich rüsten sie im Geheimen auf und planen einen Überfall auf uns im Grunde friedliche Mazauk. Ja, daran gibt es für mich keinen Zweifel, meine tapferen Krieger!«, hallte Grimzhags donnernde Stimme über die Ebene.

»Wir haben es lange genug mit Verhandlungen versucht, doch jetzt ist unser Geduldsfaden gerissen. Wir akzeptieren es nicht mehr, dass uns diese berittenen Menschlinge weiterhin bedrohen und verleumden. Nein, auch der gutmütigste Ork ist einmal mit seiner Geduld am Ende angelangt. Jetzt wird es Zeit, diesen

Steppenreitern zu zeigen, was wir können. Außerdem herrschen die Illgor über ein großes Gebiet voller leckerer Wildtiere und fruchtbarem Weideland für unsere Gnoggherden. Aber darum geht es mir nicht, meine Krieger. Mir geht es allein um das Recht und die Freiheit und die Sicherheit unseres Stammes!«

»Nieder mit den Illgor! Nieder mit allen Menschlingen!«, antwortete die wütende Horde und brüllte kampfeslustig durcheinander. Offenbar waren nun auch die anderen friedfertigen Orks und Goblins zu dem Entschluss gekommen, dass es außer einem Kampf keinen anderen Ausweg mehr gab.

Nachdem Grimzhag all seine Krieger zusammengerufen hatte, zog er nach Südwesten, wo die barbarischen Menschen vom Stamm der Illgor am Fuße des Eisgebirges lebten. Sie waren die dominierende Macht in diesem Gebiet und Grimzhag plante schon seit längerer Zeit, sie aus diesem Stück Steppe zu vertreiben, damit er seinen Einfluss weiter nach Westen ausdehnen konnte.

Die Menschen dachten natürlich nicht daran, sich von den Grünhäuten Vorschriften machen zu lassen und griffen sofort zu den Waffen, als sie von der nahenden Orkhorde hörten. Die Streitmacht der Illgor setzte sich aus berittenen Bogenschützen, Speerträgerhaufen und einigen schwer gerüsteten Steppenreitern zusammen. Insgesamt konnte der Nomadenstamm mehrere Tausend Krieger aufstellen.

Grimzhags Horde setzte sich aus seinen eigenen Orks und Goblins und den Kriegern der verbündeten Nachbarstämme zusammen. Mit dieser großen Streitmacht im Rücken war er sich sicher, die Rivalen aus ihrem Heimatgebiet vertreiben zu können.

So kam es zu einem heftigen Kampf. Die schweren Reiter der Illgor ritten bedrohlich an den Flanken hin und her und sollten dort bald auf die Gnoggreiter der Grünhäute treffen. In der Mitte schritten die Grünlinge unter Grimzhags grimmigem Blick derweil brüllend und waffenschwingend vorwärts. Die Illgor erschienen zunächst ein wenig verunsichert, da die angreifende Orkhorde ihnen zahlenmäßig überlegen war und hielten ihre Fußtruppen vorerst zurück, um ihre Gegner erst einmal mit Wolken aus Pfeilen zu empfangen.

Der Erfolg war jedoch gering und so rückte Grimzhags Horde immer bedrohlicher vor. Zuerst sollten die schweren Reiter der Menschennomaden von den berittenen Grünhäuten in die Flucht geschlagen werden. Ein Gegenangriff der Streitwagen der Illgor schlug ebenso fehl und als sich die Orks und Goblins schließlich mit wilder Kampfeslust auf die feindlichen Speerträger stürzten und diese niedermachten, wandte sich das Schlachtenglück schnell zu Ungunsten der Illgor. Panisch liefen die Menschen davon und wurden auf der Flucht von Grimzhags Gnoggreitern abgefangen und massakriert. Bald waren nur noch wenige Kriegerscharen der Illgor übrig, während der Rest ihrer Armee erschlagen war oder flüchtete. Grimzhags inzwischen kampferprobte Orktrupps prallten unter lautem Gebrüll in ihre Schildreihen und richteten ein Blutbad an, als sie sich in wilder Raserei durch die Reihen ihrer Gegner hackten. Auch der mächtigste Schamane der Illgor wurde dabei von den Orks getötet, was die Moral der noch kämpfenden Nomaden erschütterte und ihnen endgültig die Hoffnung auf die Hilfe der Götter raubte.

Schließlich wurden an diesem blutigen Tag zahlreiche Feinde von Grimzhags Kämpfern niedergestreckt, während die grüne Horde selbst kaum Verluste zu beklagen hatte. Ein großes Stück Steppengebiet fiel den Mazauk mit diesem glorreichen Sieg in die Hände, da sich die Illgor nun fluchtartig nach Süden zurückzogen.

Mit Trophäen und reicher Beute beladen kehrten die Grünhäute wieder in ihre Lager zurück und Grimzhag konnte sich einen weiteren Sieg auf die Fahne schreiben, was ihn die Schmach gegen die Agram kurzzeitig vergessen ließ.

Doch der junge Brüller setzte nicht nur auf das Schwert, sondern auch auf die Diplomatie, was zwar auf den ersten Blick nicht immer orkisch wirkte, aber im Nachhinein die Kräfte seiner Kämpfer schonte und ihm einige unblutige Erfolge bescherte. Die Anzahl der verbündeten Stämme wurde um sechs Horden erhöht und Grimzhag nutzte seinen guten Ruf als Anführer, um noch weitere Kontakte mit dem einen oder anderen Häuptling zu knüpfen. Auf Soorks Anraten schickte er außerdem noch einige seiner Krieger zu den Nachbarstämmen, auf dass diese dort bei ihren Gesprächen mit den anderen Grünhäuten »rein zufällig« von Grimzhags hervorragenden Führungsqualitäten erzählten. Diese Form der Mund-

zu-Mund-Propaganda hatte in den Weiten der Steppe bereits eine lange Tradition und funktionierte in den meisten Fällen.

Trotz allem war Grimzhag nach wie vor ein unbedeutender Häuptling in der kargen Einöde des Nordens, einer der unwichtigsten Regionen in ganz Antariksa. Ein paar rivalisierende Stämme zu besiegen und neue Bündnisse zu schließen, war nichts Außergewöhnliches. Das taten die älteren Orkhäuptlinge ebenfalls und die ständigen Kämpfe der Stämme untereinander sorgten aus Sicht der anderen Völker dafür, dass die Grünhäute weiterhin unter sich blieben und den Blick auf ihre eigenen Streitigkeiten richteten. Ein großer Feldherr war etwas anderes als ein Orkstammesführer, der mit seiner mittelgroßen Horde in der Steppe hauste und vor sich hin träumte. Das wusste auch Grimzhag tief im Inneren und er wurde trotz des Sieges über die Illgor bald wieder unzufrieden und mürrisch.

Kazhad Mal

Soork schob einige Tierfelle zur Seite und betrat Grimzhags Zelt. Er lächelte und zeigte freundlich seine Fangzähne. Dann kam er auf den jungen Brüller zu und überreichte ihm wortlos eine zusammengerollte, getrocknete Ruumphaut, die vorher von ihren Haaren befreit worden war. Der Häuptling brummte leise und sah den Geistesbegabten erwartungsvoll an.

»Ist es das, was ich denke?«, fragte er dann.

»Vermutlich!« Soork verschränkte die Arme vor der Brust und betrachtete seinen jungen Freund, der die getrocknete Ruumphaut auf dem kleinen Tisch in der Mitte seines Zeltes ausbreitete und ein fröhliches Quieken von sich gab.

»Das ist eine Karte unserer Welt. Jedenfalls so weit ich sie kenne«, erklärte Soork.

»Großartig! Du hast dir ja richtig Mühe gegeben. Ich bin wirklich beeindruckt«, grunzte Grimzhag voller Anerkennung.

»Einige Länder fehlen allerdings, aber das ist hoffentlich nicht schlimm. Wie die große Insel der Elben aussieht, kann ich nicht sagen. Sie liegt irgendwo im Meer und es gibt nur sehr wenige Berichte darüber. Das Gleiche gilt für die Länder südlich von Manchin und im Grunde auch für den Süden Manchins selbst. Ich

kann dir nicht sagen, wie groß dieses Reich der Menschlinge ist. Aber sicherlich ist es sehr groß«, sagte Soork.

Der Häuptling betrachtete fasziniert die vielen Länder, Berge, Flüsse und Küsten, die der Schamane sorgfältig auf die Tierhaut gemalt hatte. So etwas hatte Grimzhag noch nie zuvor gesehen.

»Dort wo das Kreuz ist, leben die Mazauk, nicht wahr?« Der Stammesführer brummte nachdenklich.

»Ja, richtig! Mitten in der großen Steppe. Noch weiter östlich beherrschen die Hobgoblinstämme das weite Land, im Süden liegt Manchin und im Westen das Eisgebirge. Noch weiter westlich, hinter dem Eisgebirge, beginnen die Dunklen Lande, in denen unsere Verwandten in großer Zahl leben. Dort befindet sich auch das Reich der Khuzbaath. Hier!« Soork deutete auf die Karte.

»Ich verstehe!«, gab Grimzhag zurück. »Das Khuzbaathreich ist zwischen den Grünhäuten der Steppen und den Stämmen der Orks in den Dunklen Landen.«

Der Schamane erschien etwas verwundert und gestattete sich eine Frage. »Warum willst du das eigentlich alles wissen, junger Brüller?«

»Warum nicht, Soork? Es ist doch interessant, oder nicht?«, antwortete Grimzhag grinsend.

»Ich meinte ja auch nur …«

»Das ist das Felssäulengebirge, wie? Dahinter liegt Aurania, wenn ich mich nicht irre«, murmelte der Häuptling.

»Richtig! Westlich des Felssäulengebirges liegen die Reiche der Menschen des Westens, wobei das Gebirge selbst vorwiegend von den Khuzkönigen beherrscht wird.«

»Die Khuz! Aha!«

Grimzhag stand auf und legte dem Schamanen die Klaue in den Nacken. Dieser brummte leise vor sich hin.

»Lass mich bitte allein, Soork. Ich muss nachdenken und diese Karte genau studieren. Bist du sicher, dass die fremden Länder wirklich so aussehen?«

»Ich denke schon, aber genau kann ich es nicht sagen. Immerhin kann ich sie ja nicht von oben sehen. Aber die Angaben müssten weitgehend richtig sein, Grimzhag.«

Kurz darauf verließ der Geistesbegabte das Zelt seines Häuptlings und ließ den grübelnden Ork allein mit der Weltkarte zurück. Für den Rest des Tages wurde Grimzhag von keinem der anderen Mazauk mehr gesehen.

Mehrere Sonnen lang hatte sich Grimzhag viele Stunden in seinem Zelt aufgehalten und brütend über der von Soork gezeichneten Karte Antariksas gehockt. Inzwischen kam er sowohl dem Schamanen als auch seinem Freund Zugrakk regelrecht unheimlich vor. Ständig war der Häuptling in Gedanken versunken oder erzählte den beiden etwas von den fernen Ländern der Menschlinge und Khuz, die jenseits des Eisgebirges lagen.

Es sollte eine Verbindung zwischen den Orks der Steppe und den Grünhäuten in den Dunklen Landen geschaffen werden. Es wäre wichtig, mit den dort lebenden Artgenossen Kontakt aufzunehmen und Bündnisse zu schließen, erzählte Grimzhag immer wieder, während ihn die anderen Mazauk nur verwundert ansahen.

Was unter der Schädeldecke des jungen Brüllers wirklich vorging, wusste nur er selbst. Aber er hütete sich, seine Gedanken allzu präzise gegenüber den übrigen Stammesgenossen auszusprechen. Dass er irgendetwas plante, konnte sich aber zumindest Soork denken. Diesen hatte Grimzhag in letzter Zeit immer wieder nach der Wehrstadt Kazhad Mal ausgefragt, doch der Schamane wusste nur wenig über die nördlichste aller Khuzstädte und hatte dem Häuptling daher nur spärliche Informationen liefern können. Eines war allerdings allgemein bekannt: Kazhad Mal lag weit im Nordwesten in der Nähe des Kalten Meeres, abgeschnitten von den übrigen Wehrstädten der Zwerge, die überall im Felssäulengebirge verstreut waren. Die Kleinwüchsigen hatten diese Stadt bereits vor langer Zeit erbaut, weil sie im Norden auf wertvolle Erzvorkommen gestoßen waren und seitdem dort einige Minen unterhielten. Kazhad Mal war demnach eine kleine Wehrstadt, die ursprünglich von Minenarbeitern gegründet worden war.

Die abgelegene Lage dieser Siedlung machte sie für Grimzhags Vorhaben äußerst interessant. So erzählte er Zugrakk und Soork schließlich, dass er sich Kazhad Mal als Ziel für einen neuen Plünderungszug ausgesucht hatte. Diesmal sollte es also nach Westen gehen – in ein von den wehrhaften Khuz beanspruchtes Gebiet.

Allerdings weit entfernt von ihren eigentlichen Reichen, die viel zu stark, geschützt und befestigt waren, um dort einen Raubzug zu unternehmen.

»Wir werden nicht nur viel Beute bei den Schrumpflingen machen, sondern vor allem auch viel über sie lernen«, sagte Grimzhag zu seinem Freund Zugrakk in diesen Tagen.

Dieser wusste nicht so recht, was er von dem Plan des Häuptlings halten sollte, wobei er aber als echter Orkkrieger gegen einen Plünderungszug grundsätzlich nichts einzuwenden hatte.

Inzwischen hatte sich Grimzhag auch von Rulguk dem Schmied eine noch bessere und schönere Rüstung anfertigen lassen. Sein neuer Körperschutz bestand aus einer Vielzahl von kleinen Metallschuppen, die Rulguk kunstvoll zu einem beeindruckend aussehenden Panzer verarbeitet hatte. Die neuen Bein- und Armschienen, welche der Häuptling nun sein Eigen nannte, waren mit Orkglyphen verziert und bestanden aus gehärtetem Eisen. Selbst einen Gnoggschutz für Grimzhags Reittier hatte der Schmied hergestellt. Mittlerweile hatte das Gnogg einen mit Stacheln bewehrten Kopfschutz aus Eisen mit zwei großen, runden Augenlöchern. Weiterhin wurde es durch eine Reihe von ineinander gehakten Panzerplatten geschützt und glich in voller Rüstung einem schnaubenden Rammbock, der einen feindlichen Soldaten mühelos zerquetschen konnte.

Mit Blick auf den geplanten Plünderungszug in das Gebiet der Zwerge von Kazhad Mal schickte Grimzhag wieder einige Boten zu den benachbarten Stämmen der Steppe, um für sein Vorhaben die Werbetrommel zu rühren.

Es dauerte nicht lange, da war es ihm gelungen, die Häuptlinge mehrerer Dutzend Orkhorden zu einem Treffen im Lager der Mazauk zusammenzurufen. Dass Grimzhag diesmal nicht nur einen kleinen Überfall auf die Khuzstadt plante, wurde nun selbst seinem Freund Zugrakk immer klarer.

»Was ist mit Verstärkungen? Was ist, wenn die Khuz uns plötzlich mit einer ganzen Armee in den Rücken fallen?«, wollte der Häuptling der Ruugzogs wissen und sah Grimzhag misstrauisch an.

»Diese Stadt liegt weit entfernt von den Khuzreichen des Felssäulengebirges. Ich kann mir nicht vorstellen, dass die anderen Schrumpflinge so schnell auf uns reagieren können«, gab der junge Brüller zurück und stampfte auf.

»Die Zwerge sind harte Gegner und ihr Hass auf sämtliche Grünhäute ist legendär. Wenn wir uns deiner Horde anschließen, dann müssen wir sichergehen, dass wir nicht blindlings ins Verderben laufen«, knurrte ein anderer Stammesführer.

»Khuz zu töten und uns ihr Gold zu nehmen, ist eigentlich immer eine gute Sache. Aber ich teile die Bedenken der anderen. Jeder Krieger weiß, dass man die Städte der Kleinwüchsigen nicht einfach plündern kann«, rief ein riesenhafter Ork durch das leise Getuschel seiner Artgenossen.

»Was ist mit all dem Gold der Khuz? Was ist mit all den vielen guten Waffen und Rüstungen? Seid ihr Orks oder ängstliche Snags? Dort im Westen wartet eine fette Beute auf euch und ihr wollt sie euch entgehen lassen?«, reizte Grimzhag die anderen Häuptlinge.

»Und du übernimmst die Verantwortung für diesen ganzen Feldzug, junger Brüller?«, hakte ein in die Jahre gekommener Stammesführer nach.

»Ja, natürlich! Es wäre mir eine Ehre und ich gelobe, dass ich alles gut geplant habe und unsere Krieger beladen mit reicher Beute in ihre Lager zurückkehren werden«, antwortete Grimzhag und hob die Klaue.

»Er kann eine Horde führen. Das hat er doch bewiesen, als er die Menschlingsarmee von Manchin vernichtet hat, oder?«, mischte sich Skarnak von den Krummaggoblins ein.

»Wie kann ein Snag das beurteilen?«, brüllte der Häuptling der Korakorks dazwischen.

»Bitte keine Unhöflichkeiten auf dieser Versammlung. Wir Grünhäute müssen zusammenhalten, wenn wir Erfolg haben wollen. Vertraut meiner umsichtigen Planung. Diese Khuz in Kazhad Mal werden überhaupt nicht wissen, wie ihnen geschieht. Unsere Horde wird vollkommen unerwartet aus dem Nichts auftauchen und sofort ihre Stadt umschließen. Aber dafür benötige ich eure Hilfe, ihr Häuptlinge«, knurrte Grimzhag entschlossen.

»Ich weiß nicht …«, hörte man einen dicklichen Altork grunzen.

Langsam wurde der Anführer der Mazauk wütend und stieß ein lautes Grollen aus. »Diese Zwergenstadt liegt mitten in der Einöde, fernab von den Khuzreichen. Es werden nicht viele Khuzkrieger dort anwesend sein und auch die Befestigungsanlagen sind nicht unüberwindlich. Wenn wir mit einer großen Horde dort auftauchen, dann machen wir diese Schrumpflinge schnell nieder und nehmen uns ihre Schätze. Was ist daran unmöglich? Habt ihr etwa Angst vor diesen Winzlingen? Wir werden sie alle erschlagen, wenn wir nur mit genügend Kriegern angreifen und entschlossen genug sind.«

Zugrakk, der die ganze Zeit den Worten der Häuptlinge gelauscht hatte, bat nun um das Wort, um seinen Freund zu unterstützen, doch dieser befahl ihm zu schweigen. Nur Stammesführer hatten auf dieser Versammlung ein Rederecht.

»Was ist jetzt? Wollen wir uns vor ein paar Schrumpflingen verkriechen? Das wäre unehrenhaft und einem Ork nicht würdig!«, donnerte Grimzhag zornig.

Wiederum waren skeptische Stimmen zu hören, doch der junge Brüller ließ nicht locker und beschwor die Häuptlinge der Nachbarstämme, ihn bei seinem Raubzug nach Kazhad Mal zu unterstützen. Am Ende willigten die meisten der anderen Hordenführer doch ein und beteiligten sich an Grimzhags verwegenem Feldzug nach Westen. Damit war der erste Schritt seines Plans bereits in die Tat umgesetzt.

Es dauerte noch einige Sonnen, bis Grimzhag seine Horde so weit organisiert und vorbereitet hatte, dass sie abmarschbereit war. Über 10.000 Orks und Goblins hatten sich ihm schließlich angeschlossen, um mit ihm nach Westen zu ziehen und die alte Zwergenstadt Kazhad Mal zu plündern. Ein Feldzug gegen die Kleinwüchsigen, der zudem eine reiche Beute in Form von Truhen voller Gold und kunstvoll angefertigten Rüstungen und Waffen versprach, war ganz nach dem Geschmack der Grünhäute und Grimzhag brauchte seine Überredungskünste bei den gewöhnlichen Orkkriegern gar nicht erst anzuwenden, denn diese folgten ihm mit großem Enthusiasmus.

Es brauchte nur einen Ork wie Grimzhag, der die Initiative ergriff und einen großen Feldzug organisierte. Die Ork- und Goblinscharen kamen dann fast von alleine, denn das Kämpfen war in ihrem Blut verwurzelt und umso größer die Horde eines Orkgenerals war, umso schneller wuchs sie an. Hatte er mehrere

Schlachten gewonnen, konnte es passieren, dass am Ende riesige Massen von Orks zu seinem Banner strömten, um mit ihm zu kämpfen und zu plündern. In diesem Punkt hatten die Grünhäute eine recht einfache Mentalität, was Grimzhag nun großen Nutzen brachte. Außerdem war ein Angriff auf Kazhad Mal mit nur geringen Risiken verbunden. Die uralte Wehrstadt der Zwerge lag hoch im Norden und war von den anderen Zwergenstädten, welche viel weiter südlich im Felssäulengebirge lagen, so gut wie abgeschnitten. Auch war Kazhad Mal keine sehr große Zwergenfeste und konnte nicht mit den anderen Wehrstädten der Kleinwüchsigen verglichen werden, die oft riesenhafte und kaum einnehmbare Bollwerke waren.

Bald zog die grüne Horde durch die Weiten der Steppe nach Nordwesten und Grimzhag hatte vielfach Mühe, die große Masse an kriegslustigen Orks und Goblins noch unter Kontrolle zu halten. Eine derart große Streitmacht hatte er noch nie zuvor angeführt.

Nach einem langen Marsch durch die kalten Ebenen des Nordens hatten die Grünhäute die einsam im Ödland liegende Wehrstadt der Zwerge fast erreicht. Grimzhag ließ seine Krieger erst einmal ein Lager in sicherer Entfernung aufschlagen, denn ein Angriff auf die Khuz bedurfte immer einer gewissenhaften Vorbereitung.

Die Zwerge hatten derweil schon frühzeitig Kunde von der nahenden Orkhorde erhalten und rückten mit einer großen Schar Krieger aus ihrer befestigten Stadt aus, um die Invasoren aufzuhalten. Allerdings hatten sie die Größe der angreifenden Orkarmee falsch eingeschätzt und machten mit ihrem übereilten Ausfall einen schweren Fehler. Grimzhag nutzte dies sofort aus und ließ seine Krieger augenblicklich das Feldlager abbrechen, als er von seinen Spähern hörte, dass die Khuz ihre Stadt verlassen hatten.

Es kam zu einer kurzen, aber äußerst erbitterten Schlacht. Die Zwerge formierten sich auf breiter Front zu einem soliden Block aus erfahrenen und schwer gepanzerten Kämpfern und postierten einige ihrer Kriegsmaschinen auf den kleinen Hügeln, die vor Kazhad Mal lagen. Geführt wurden sie von Crimril Gromson, einem noch sehr jungen Zwergenadeligen – gerade einmal 55 Jahre alt.

Dieser ließ sofort das Feuer eröffnen, als sich Grimzhags Horde am Horizont näherte, doch der Stammesführer befahl seinen Streitern einen rücksichtlosen Sturmangriff auf die zahlenmäßig weit unterlegenen Zwerge. Immer schneller näherten sich die Grünhäute ihren verdutzten Gegnern, bis die wilden Gnoggreiter und einige Streitwagen in die dicht gedrängt stehenden Verteidiger prallten.

Ihr Angriff war so wuchtig, dass sie die Zwerge nach kurzem Kampf aufrieben und viele von ihnen auf der Flucht töten konnten. Wenig später war die rechte Flanke des Zwergenheeres zerschlagen worden und sogar die entsetzten Besatzungen der zwergischen Speerschleudern sahen sich kurz darauf den schnaubenden Gnoggs und ihren überlaunigen Herren gegenüber. Grimzhag selbst führte seine ungestüme Horde direkt gegen Crimrils Leibwache aus Altzwergen, die sich zwar äußerst verbissen verteidigte, dem wütenden Ansturm der Orks jedoch nicht gewachsen waren.

Der junge Brüller, an dessen Seite wieder einmal sein treuer Freund Zugrakk kämpfte, streckte mit seinem riesigen Breitschwert Zwerg um Zwerg nieder und inspirierte seine Kämpfer somit zu noch größerer Kampfeslust.

Bald umringten auch die übrigen Grünhäute die verzweifelt um sich schlagenden Khuzkrieger und dezimierten sie mehr und mehr. Am Ende zogen sich die Kleinwüchsigen, deren grimmige Hartnäckigkeit Grimzhag tief im Inneren bewunderte, wieder unter großen Verlusten hinter die Mauern der Wehrstadt zurück.

Mehr als die Hälfte der Verteidiger war durch die Unachtsamkeit ihres jungen Generals schon jetzt gefallen und nun schlossen die Grünhäute die in der kleinen Stadt zusammengedrängten Zwerge ein und begannen Kazhad Mal zu belagern. Wenn alles gut ging, dachte sich Grimzhag, würde ihnen die abgelegene Festung nur noch wenige Tage standhalten können.

Mehr als eine Woche war inzwischen vergangen und langsam musste sich der Häuptling der Mazauk eingestehen, dass sein Plan doch nicht so glatt verlief, wie er es sich anfangs vorgestellt hatte. Seine Krieger rannten unaufhörlich gegen die Mauern Kazhad Mals an, doch die Zwerge hielten noch immer aus. Wo die Orks und Goblins mit ihren Sturmleitern auftauchten, standen bereits die zu allem

entschlossenen Kleinwüchsigen mit ihren großen Streithämmern und massiven Äxten, um die Angreifer von den Zinnen zu fegen.

Grimzhag dachte darüber nach, einen Rammbock bauen zu lassen, um das Stadttor einzureißen, aber das würde einige Zeit dauern und diese Zeit hatten die Orks nicht mehr. Sollte doch ein größeres Zwergenheer aus dem Süden den Belagerten zu Hilfe kommen, dann hatte die Horde ein echtes Problem.

»Die Krieger haben langsam die Nase voll, sich an den Schrumpflingen ständig die Köpfe einzurennen. Diese elenden Khuz haben bereits Hunderte von uns erschlagen und weichen nirgendwo auch nur einen Meter zurück, obwohl sie nicht mehr sehr zahlreich sind. Warum geben sie nicht auf?«, grollte Zugrakk verbittert.

Grimzhag starrte mit versteinerter Miene auf einige Orks, die sich verunsichert zusammenrotteten und dann ein paar Sturmleitern in Richtung der Mauern trugen. Von oben kamen schwere Steine und siedendes Öl herunter. Gelegentlich quiekte eine der Grünhäute, wenn sie von der kochenden Brühe verbrannt oder von einem Felsbrocken getroffen wurde. Der halbherzige Angriff endete schließlich so schnell, wie er begonnen hatte, und die Zwerge auf den Mauern johlten hämisch und reckten ihre Waffen in die Höhe.

»Wir machen euch noch fertig, ihr Winzlinge! Wartet nur ab!«, brüllte Grimzhag aus voller Kehle und fuchtelte mit seinem Schwert herum.

»Zieht euch zurück! Wir machen morgen einen Großangriff!«, herrschte der Häuptling die anderen Grünhäute an. Diese ließen sich das nicht zweimal sagen und entfernten sich so schnell es ging von den Stadtmauern, zu deren Füßen bereits zahlreiche tote Orks und Goblins lagen.

»Wir kommen kaum an die Schrumpflinge ran, Grimzhag. Gestern hätte es mich auch beinahe erwischt. Die sind verdammt gut!«, jammerte Zugrakk und sah seinen Kumpel hilfesuchend an.

»Wimmernde Snags seid ihr alle! Es sind doch nur noch ein paar von diesen Bartwichten übrig. Wir sind viel mehr als die! Wieso funktioniert das nicht?«, donnerte der Heerführer und wirkte verzweifelt.

»Offenbar ist unsere Horde doch nicht groß genug …«, knurrte Zugrakk und ging fluchend zu einer Gruppe frustrierter Orkkrieger. Einige der wackeren Grünhäute sahen arg ramponiert aus und hatten schwere Verletzungen.

Verwünschungen zischend schlich Grimzhag in sein Zelt zurück und setzte sich dort in eine dunkle Ecke, um nachzudenken. Nur mit Sturmleitern kam man selbst bei einer kleinen Wehrstadt wie Kazhad Mal nicht sonderlich weit – zumindest nicht mit einer Horde wie dieser. Sie war einfach zu klein, um die Befestigungsanlage der Kleinwüchsigen mit schierer Masse überrennen zu können. Dieser Raubzug stand kurz davor, in einer Katastrophe zu enden und die Zeit drängte mehr und mehr.

Die Stunden vergingen und Grimzhag grübelte weiter über alles nach, doch er kam zu keiner Lösung. Kazhad Mal hielt noch immer stand, ob er es nun wahrhaben wollte oder nicht.

Plötzlich kam ein Orkkrieger der Mazauk in sein Zelt und richtete seinen Blick demütig zu Boden. Der Häuptling stand brummelnd auf und fragte: »Was willst du?«

»Wir haben Verstärkung bekommen, Häuptling. Soeben ist eine große Anzahl weiterer Orks und Goblins aus der Steppe angekommen«, antwortete die Grünhaut und grinste.

»Verstärkung?« Grimzhag schob den Krieger zur Seite und trat aus dem Zelt. Neben dem Heerlager hatte sich eine Masse aus mehreren Tausend Grünhäuten aufgestellt.

Mit einem verwunderten Schnaufen eilte Grimzhag auf die unerwarteten Helfer zu. Dann erblickte er ihren Anführer und war vollkommen verdutzt.

»Ich dachte, wir schauen mal vorbei, Grimzhag. Hoffentlich bist du nicht mehr sauer, weil wir euch damals was auf die Nase gehauen haben. Ich habe jedenfalls gehört, dass ihr ein wenig Hilfe gebrauchen könnt«, rief Artux, der Häuptling der Agramorks, und lachte brüllend auf.

Dank der freundlichen Hilfe von Artux dem Schlauen, der Grimzhag mit nicht weniger als 4.000 seiner Krieger unterstützte, konnten die Mauern Kazhad Mals schließlich doch noch von der grünhäutigen Horde gestürmt werden. Die Mazauk hatten mit vielem gerechnet, aber nicht damit, ausgerechnet von den Agram unterstützt zu werden. In Anbetracht der großzügigen Hilfe verrauchte Grimzhags

Zorn auf Artux rasch. Im Gegenteil, sein ehemaliger Rivale erschien ihm nun als eigentlich recht netter und kluger Ork. Zudem war Artux auch ein Grauauge.

Die Zwerge leisteten ihren verhassten Gegnern noch bis zuletzt erbitterten Widerstand, doch am Ende wurden sie von der Masse der Angreifer überrannt. Kazhad Mal wurde von den Orks geplündert, verwüstet und so gut wie jeder Khuz in der Stadt niedergemetzelt.

Sie hatten die Grünhäute unterschätzt, diese Schrumpflinge, dachte sich Grimzhag. Sonst hätten sie wohl nicht einfach ihre schützenden Mauern verlassen, um die Orkhorde im offenen Feld zurückzuschlagen. Dieser Fehler hatte die Zwerge viele Kämpfer gekostet und dennoch hatten sie anschließend die kleine Wehrstadt dermaßen fanatisch verteidigt, dass sie noch eine Vielzahl ihrer Feinde mit in den Tod genommen hatten. Der junge Brüller war beeindruckt von dieser Standhaftigkeit, was nichts daran änderte, dass er seine Soldaten Kazhad Mal nun in Ruhe verheeren ließ.

»Ich bin ein Winzling und meine Cramogg hat mich als Kind nicht genügend mit Wasser begossen. Deshalb bin ich auch nie richtig gewachsen«, grunzte Zugrakk und ging vor Grimzhag in die Hocke, um so klein wie ein Zwerg zu sein.

Er hatte einen Helm der Khuz auf dem Kopf und hielt sich einen langen, abgeschnittenen Bart unter das Kinn.

»Hallo, Grünhaut! Willst du uns besuchen? Schön hier, was?«, blödelte der Ork und watschelte herum.

»Hör mit dem Unsinn auf, Zugrakk. Zolle einem ehrenvollen Gegner Respekt!«, knurrte Grimzhag und deutete auf einen Zwerg vor seinen Füßen, in dessen Rücken drei Pfeile steckten.

»Die zeigen auch keinen Respekt vor uns!«, schnauzte Zugrakk zurück.

»Diese Wichte haben uns mehr Verluste zugefügt, als ich einkalkuliert habe, und sie haben tapfer gekämpft, auch wenn sie anfangs einen schweren Fehler gemacht haben«, meinte der Häuptling nachdenklich.

Zugrakk winkte ab und ging davon. Sicherlich gab es in den Häusern der Zwerge noch den einen oder anderen wertvollen Gegenstand, den er ergattern konnte. Das Gleiche taten die anderen Grünhäute, deren lautes Geschrei und Siegesgeheul

durch die verwüsteten und mit Zwergenleichen übersäten Gassen von Kazhad Mal hallte.

Grübelnd sah sich Grimzhag in der fremdartigen Stadt um. Sie war nicht sonderlich groß, aber dennoch beeindruckend. Massive Häuser, gefertigt aus gewaltigen Steinblöcken oder grauen Ziegeln, standen links und rechts an den Rändern der Gasse, die Grimzhag langsam herunterging. Im Eingang eines Hauses, dessen Tür eingetreten war, lag eine Cramogg der Zwerge. Ihre breite Brust war von einem Orksäbel aufgeschlitzt worden und ihre Kleider hatten sich mit Blut vollgesogen. Grimzhag warf einen kurzen Blick in das dunkle Haus und ging dann weiter in Richtung eines Platzes in der Mitte der kleinen Wehrstadt.

Hier war ein Brunnen und daneben stand eine Statue, die einen Krieger der Khuz mit langem Bart, Kettenhemd und einem großen Hammer in der Hand darstellte. Dieses steinerne Standbild musste von einem Meister seines Fachs gemacht worden sein, das verrieten die fein gearbeiteten Gesichtszüge des Zwergenkämpfers, der stumm und grimmig auf den Platz herabsah. In den Sockel der Statue waren einige seltsame Schriftzeichen dieses fremden Volkes eingeritzt worden. Grimzhag kannte die Sprache der Zwerge nicht, aber es konnte nicht schaden, sie zu erlernen. Vielleicht konnte ihm Soork einige Worte der Schrumpflinge beibringen, dachte sich das Grauauge.

Der junge Brüller ging noch ein wenig durch die verlassenen Straßen von Kazhad Mal, umgeben von Schwärmen lärmender Orks und Goblins, die mit Kisten, Säcken und erbeuteten Waffen umherliefen und sich gelegentlich stritten, wem die Sachen gehörten. Wenn sie jedoch Grimzhag erblickten, wurden sie sofort ruhig und stellten das Gezänk ein, denn der Orkhäuptling hasste nichts mehr als mangelnde Disziplin und sich streitende Krieger.

»Alles klar, Chef!«, meldete ein Goblin demütig und lief mit einem zusammengerollten Teppich unter dem Arm an ihm vorbei.

Grimzhag verschränkte seine kräftigen, muskulösen Arme vor der Brust und sah seinen Kämpfern zu, die durch den Sieg so euphorisch waren, dass sie gar nicht wussten, was sie als nächstes zertrümmern sollten. Manche Orks warfen Möbelstücke aus den Fenstern der Häuser, während andere Fackeln entzündeten, um ein paar der Zwergenbehausungen niederzubrennen.

Als der Häuptling das andere Ende der Stadt erreicht hatte, stand er vor einer großen, von eckigen Säulen getragenen Halle mit einem spitzen Dach, das von roten Ziegeln bedeckt war. Das Tor war längst von seinen Orks eingeschlagen worden und auf den Stufen, die zum Eingang des Gebäudes führten, lagen mindestens 50 tote Zwerge, darunter einige Krieger, aber auch ihre Cramogg und ein paar von Klingen durchbohrte Junge.

Grimzhag fühlte nur wenig Mitleid mit den erschlagenen Kleinwüchsigen, obwohl er ihren Mut nach wie vor bewunderte. Aber sie hatten ebenso kein Mitleid mit den Orks, wenn sich ihnen die Chance bot, sie zu vernichten. Das wusste der Häuptling und daher war es auch unnötig, sich über Recht und Unrecht allzu viele Gedanken zu machen – selbst als Grauauge. Die anderen Grünhäute verstanden derartige Dinge meistens ohnehin nicht oder ignorierten solche Fragen.

»Die Starken vernichten die Schwachen! So wollen es die Götter, die dieses Gesetz erfunden haben!«, sagte Grimzhag leise zu sich selbst und sah sich die Halle noch ein wenig genauer an.

Städte wie diese sollten auch die Orks eines Tages wieder errichten. Städte mit großen Statuen in ihrer Mitte, die ebenso große Kriegsherren darstellten. Das war seine Zukunftsvision. Irgendwann in den nächsten Sonnen würden vielleicht einige der Zwerge aus dem Süden nach Kazhad Mal kommen, um nach ihren Vettern zu sehen, die hier in der Einöde einen Außenposten errichtet hatten, sinnierte Grimzhag. Doch sie würden niemanden mehr finden, der noch lebte. Und sie sollten ruhig wissen, dass es Orks gewesen waren, die ihre Brüder getötet hatten. Bis dahin würde die Horde längst wieder in den Weiten der Steppe verschwunden sein, nur den Tod zurücklassend.

»Orks sind es gewesen! Orks, die wiedergekommen sind und eines Tages in noch größerer Zahl wiederkommen werden!«, knurrte der junge Brüller und beugte sich zu einer toten Zwergencramogg auf dem Boden herab.

Er riss ein Stück Stoff von ihrem Kleid ab und tauchte es in die rote Lache, die sich neben ihrem Oberkörper gebildet hatte. Dann ging er zu der großen Halle und schmierte mit ihrem Blut die orkische Glyphe für Krieg an die grauweiße Wand. Hinter ihm gingen derweil mehr und mehr der Zwergenhäuser in Flammen auf.

»Wir werden wiederkommen!«, zischte Grimzhag leise und fletschte die Zähne. Er betrachtete mit Genugtuung die Glyphe, die er mit dem Blut seiner Feinde geschrieben hatte.

Wie eine Feuersbrunst

Die Plünderung und Zerstörung von Kazhad Mal hatte Grimzhag eine noch größere Popularität bei den Nachbarstämmen gesichert. Mehr und mehr Orks wollten unter seiner Führung in den Kampf ziehen. Die heimgekehrten Krieger zeigten ihren Mitorks stolz die vielen Gegenstände, die sie aus der Wehrstadt der Khuz mitgebracht hatten. Kunstvoll gefertigte Helme, Rüstungen und Waffen, Gold- und Silberschmuck, eiserne Becher, bunte Teppiche, feine Stoffe und eine Reihe weiterer Dinge, welche die Grünhäute der Steppe zum Staunen brachten. Zwar war die Plünderung der kleinen Khuzstadt kein wirklich überragender Sieg gewesen, doch erhielt Grimzhag dadurch dennoch einen ganz neuen Status bei seinen Nachbarn.

Bis zum Ende des Sonnenzyklus verbrachte der junge Häuptling seine Zeit damit, seine Horde besser zu organisieren, auszurüsten und zu vergrößern. Er selbst trainierte nun täglich mit seinen Kriegern, probierte einige neue Kampfformationen aus und formte seine Horde mehr und mehr zu einer schlagkräftigen Streitmacht.

Als der Winter vorbei war und der nächste Zyklus begann, versuchte Grimzhag noch mehr Stämme in sein Bündnis einzugliedern. Mittlerweile war er der mächtigste Häuptling der nördlichen Steppe. Artux gehörte inzwischen zu seinen treuesten Waffenbrüdern und folgte ihm in einer Reihe weiterer Kämpfe gegen ein paar kleinere Ork- und Goblinstämme, die Grimzhags Herrschaft nicht anerkennen wollten. Selbst alte und erfahrene Häuptlinge ordneten sich dem aufstrebenden Stammesführer unter und schlossen sich ihm mit ihren Kriegern an.

Grimzhag und seine Horde zogen schließlich gegen den Menschenstamm der Morag, den sie nach Süden vertrieben. Den Hobgoblinstamm der Trugg ließ Grimzhag von seiner mittlerweile stark angewachsenen Horde vernichten, denn

deren Häuptling hatte sein Bündnisangebot abgelehnt, was Grimzhag nicht akzeptieren wollte.

So dehnte er seine Macht nach und nach in alle Richtungen aus und hatte dank einer Mischung aus Diplomatie, Drohungen und rücksichtsloser Gewalt am Ende dieses Sonnenzyklus die Größe seiner Streitmacht mehr als verdoppelt.

Damit gab sich Grimzhag jedoch noch lange nicht zufrieden. Sein Ziel war es, die wichtigsten Steppenstämme der Grünhäute unter seiner Führung zu vereinen und eine so große Horde zu bilden, die einer Armee der Menschlinge oder Khuz wirklich etwas entgegensetzen konnte. Daher vereinte er in den folgenden Monaten noch mehr Krieger unter seinem Banner, wobei er gleichzeitig seine Rivalen bedrohte oder durch Zusagen auf seine Seite zog. Umso bekannter sein Name in der Steppe wurde, umso mehr Orks und Goblins folgten ihm.

»Das ist doch jetzt nicht dein Ernst, oder?«, rief Zugrakk wenig begeistert und stampfte verärgert auf.

»Doch! Wir beide reiten noch einmal nach Westen! Wohin genau, wirst du noch früh genug erfahren!«, gab Grimzhag entschlossen zurück.

»Nur wir zwei? Wieso das denn?«, schnaubte der beste Freund des Häuptlings. »Ich habe überhaupt keine Lust, schon wieder ewig durch die Gegend zu reisen.«

»Lust oder nicht – es ist notwendig, dass ich mich dort noch einmal genau umsehe. Du sollst mich begleiten, Zugrakk.«

»Aber weshalb denn? Was hast du schon wieder vor? Ich werde noch bekloppt!«, stieß der Krieger klagend aus.

»Wie ich bereits sagte, du wirst es noch früh genug erfahren. Allerdings geht das die anderen Mazauk nichts an. Hast du verstanden? Wir reiten einfach für eine Weile durch die Steppe – mehr brauchen sie nicht zu wissen!«, knurrte Grimzhag.

»Willst du etwa wieder zu diesem alten Schamanen? Das darf doch nicht wahr sein!« Zugrakk würgte.

»Folge mir einfach, mein Freund. Keine weiteren Fragen und keine langen Abschiedsszenen. Wir verschwinden einfach. Soork weiß Bescheid und wird hier alles am Laufen halten. Ich habe unsere Sachen bereits gepackt und ‘ne Menge Fleisch

und Wasser für uns beide dabei. Ich gehe jetzt noch kurz in mein Zelt und überprüfe unsere Ausrüstung. Dann steigen wir auf unsere Gnoggs.«

»Aber …«, grantelte Zugrakk verwirrt.

»Bis später! Ich hole dich ab.« Der junge Brüller verschwand. Sein Freund glotzte ihm wortlos hinterher und verzog mürrisch sein Gesicht. Was Grimzhag hier veranstaltete, kam einer regelrechten Nötigung gleich. Auf eine viele Sonnen andauernde Reise nach Westen hatte Zugrakk jedenfalls überhaupt keine Lust, zumal er keine Ahnung hatte, was sein Kumpel schon wieder im Schilde führte.

»Diese Snagschnauze treibt mich noch in den Wahnsinn!«, murmelte er und stöhnte auf.

Grimzhag hatte die Führung seines Stammes für die Zeit seiner Abwesenheit dem Schamanen Soork übertragen und jagte nun mit seinem Freund Zugrakk durch die Weiten der Steppe in Richtung der nördlichen Ausläufer des Eisgebirges. Etwas weiter westlich davon lag die Knochenwüste, die zum Reich der Khuzbaath, der abtrünnigen Kleinwüchsigen, gehörte. Über den genauen Charakter dieser Reise schwieg sich Grimzhag gegenüber seinem Freund noch immer aus und dieser hatte es aufgegeben, ihn nach weiteren Details zu fragen.

Warum der Häuptling nach Westen aufgebrochen war, wussten die übrigen Mitglieder seines Stammes natürlich auch nicht. Grimzhag hatte lediglich erzählt, dass er sich ein wenig in der Nähe des Eisgebirges umsehen wollte.

Einige Sonnen später standen die beiden Orks erneut vor den Ausläufern der riesigen Gebirgskette, die zwischen den Steppen des Ostens und den Dunklen Landen in den Himmel wuchs. Die Gnoggs hatten alles gegeben und ihr angestrengtes Schnaufen und Röcheln übertönte beinahe Grimzhags raue Stimme. Er gab seinem Reittier den Befehl anzuhalten und Zugrakk stoppte sein Gnogg ebenfalls.

»Ab jetzt müssen wir sehr vorsichtig sein, Kumpel. Wir reisen nur noch im Schutze der Nacht weiter, denn hinter diesen Bergen beginnt die Schädelstrasse, jener Pass, der bis ins Reich der Khuzbaath führt«, erklärte Grimzhag und deutete nach Nordwesten.

»Was willst du denn da hinten?«, schimpfte Zugrakk ohne jedes Verständnis. Langsam wurde er richtig wütend. Vor allem die Schweigsamkeit seines Freundes trieb ihn regelrecht zur Weißglut.

»Das wirst du schon noch sehen!«, knurrte Grimzhag.

»Sag jetzt nicht, dass du wieder diesen verrücken, alten Ork besuchen willst. Dann raste ich aus und reite zurück ins Lager«, rief der Orkkrieger.

Der junge Brüller würgte. »Nein! Ich habe etwas ganz anderes vor. Du wirst es bald erleben, Zugrakk.«

»Also keine weitere Geschichtsstunde bei dieser Runzelschnauze?«

»Nein! Komm jetzt!« Grimzhag stieg wieder auf sein Gnogg und ritt westwärts. Sein Gefährte folgte ihm leise fluchend nach.

Zugrakk musste sich eingestehen, dass er schon seit längerer Zeit nicht mehr mit seinem weit denkenden Freund mithalten konnte.

Nachdem sie erneut in der tiefsten Nacht die Schädelstraße, welche die Hänge von Chaar hinab in die Knochenwüste führte, mit äußerster Vorsicht durchquert hatten, betraten sie den nördlichen Teil des Khuzbaathreiches. Dann ritten die beiden Orks entlang der westlichen Ausläufer des Eisgebirges nach Süden bis sie die Fälle von Faeth erreichten, wo sich der durch die Ebene von Ruuth führende, reißende Fluss Dromth brausend hinab in die Tiefe warf. Drei lange Nächte hatten sie gebraucht, um diesen Ort zu erreichen. Immer waren die beiden im Schutze der Dunkelheit geblieben und hatten in der dünn besiedelten, trostlosen Knochenwüste lediglich ein paar Goblinlager oder kleinere Siedlungen der Zwerge entdeckt.

Grimzhag ordnete an, dass sie entlang der Südgrenze des Plateaus von Chaar weiter nach Westen und dann wieder nach Norden, mitten durch die Wüste, reiten sollten. Natürlich nur nachts, während sie sich tagsüber irgendwo versteckten und schliefen. Die beiden Orks fanden heraus, dass man vom Plateau von Chaar hinunter in die Ebene von Ruuth lediglich über einige kleine Pässe gelangen konnte. Grimzhag machte sich ununterbrochen Notizen und kritzelte eine Reihe von Schiefertafeln und Papyrusstücken voll, während sein Freund Zugrakk meis-

tens mit fragendem Gesichtsausdruck neben ihm stand und nicht wusste, was er davon halten sollte.

Als sie schließlich wieder nach Norden ritten, war Zugrakk zumindest beruhigt, denn jenseits der Hänge von Chaar lag die offene Steppe, wo sich der Ork wesentlich sicherer fühlte als in einer Region, die von den Kleinwüchsigen beherrscht wurde. Allerdings war die Knochenwüste in weiten Teilen eine einsame und verlassene Region, in der entweder den Khuzbaath tributpflichtige Grünhäute hausten oder einige der Zwerge selbst. Im Westteil dieser staubigen, deprimierenden Landschaft gab es auch noch einige Menschensiedlungen, aber von diesem Teil der Knochenwüste hielten sich Grimzhag und Zugrakk fern.

Mehrere Sonnen lang streiften die beiden Orkkrieger wie zwei lautlose Schatten auf ihren Gnoggs durch die über 350 Kilometer lange und breite Wüste, die das Plateau von Chaar zum größten Teil bedeckte. Dann hatten sie ihr eigentliches Ziel erreicht, die nördlichste Stadt des Khuzbaathreiches – Khumalak.

»Was für hohe Mauern! Ich habe noch nie eine so große Stadt gesehen!«, staunte Zugrakk und stieß ein leises, beeindrucktes Brummen aus. Dann ging er wieder hinter einigen Felsen in Deckung.

Grimzhag schwieg und betrachtete die flackernden Lichter in der Ferne. Mächtige Festungswälle und Wachtürme aus grauschwarzem Gestein, die in der Dunkelheit noch bedrohlicher wirkten, bauten sich am Horizont vor ihm auf. Der Häuptling hörte, dank seiner hervorragenden Ohren, einige Rufe in einer fremden Sprache aus dem Inneren des gewaltigen Bollwerks. Zwischen den Zinnen konnte er ein paar dunkle Umrisse erkennen; Wachsoldaten, wie er vermutete.

»Khumalak, die Stadt der Kleinwüchsigen im äußersten Norden ihres Reiches. Und die einzige große Festung auf dem Plateau von Chaar. Fern im Süden, jenseits der Fälle von Faeth, liegt die riesige Hauptstadt dieses seltsamen Volkes: Chaar-Ziggrath. Aber bis dort, so schätze ich jedenfalls, sind es noch viele Tagesritte«, murmelte Grimzhag nachdenklich.

»Das freut mich für die Schrumpflinge. Es ist wirklich schön, wenn wir hier Nacht für Nacht herumschleichen und dieses verfluchte Land erkunden«, zischte Zugrakk.

Sein Freund entblößte die Fangzähne und kicherte leise. »Dieses Land liegt zwischen den Orks der Steppen und den Orks der Dunklen Lande«, erklärte der junge Brüller.

»Das weiß ich inzwischen auch. Immerhin sind wir jetzt schon das zweite Mal im Reich der Khuzbaath. Wenn du hier demnächst regelmäßig Urlaub machen willst, dann wirst du aber auf mich verzichten müssen. Ich habe nämlich keine Lust, eines Tages von diesen Zwergen eingefangen und versklavt zu werden«, gab der Orkkrieger mürrisch zurück.

»Keine Sorge! Wir verschwinden hier bald wieder! Ich wollte mir nur noch einmal die Gegend ansehen, Snagschnauze«, sagte Grimzhag und gab seinem Kumpel einen leichten Schlag auf den Hinterkopf.

»Dann mach und halt die Fresse!«, grollte Zugrakk und kauerte sich knurrend hinter die Felsen.

»Du solltest mir vertrauen, Snaghirn. Ich weiß schon, was ich tue«, flüsterte der junge Brüller.

Die beiden schwiegen für eine Weile und Grimzhag musterte weiter die Stadt der Khuzbaath in der Ferne. Ein seltsames Glühen war hinter den hohen Mauern zu erkennen und Grimzhag vermutete, dass dieser Lichtschein von den Tempelfeuern im Herzen von Khumalak herrühren musste. Die abtrünnigen Kleinwüchsigen, die hier schon vor langer Zeit unter Führung eines Verräterkönigs ihr eigenes Reich gegründet hatten, beteten zu einem finsteren und grausamen Gott namens Madrok – so lautete jedenfalls die offizielle Version ihrer weiter westlich wohnenden Verwandten. Ihm waren in Khumalak eine Reihe großer Tempel aus Vulkangestein gewidmet. Es waren kolossale Gebilde, deren unheimliches Aussehen die von den Khuzbaath verehrte Dunkelheit widerspiegelte.

Rund um Khumalak hausten mehrere versklavte Grünhautstämme, die den Kleinwüchsigen tributpflichtig waren und für niedere Arbeiten bereitstanden. Und auch in der Stadt selbst schufteten Tausende von Orks und Goblins für ihre tyrannischen Herren in den zahlreichen Schmieden und Minen. Dennoch hatte Khumalak trotz seiner Größe eher den Charakter eines nördlichen Außenpostens des Khuzbaathreiches, denn das Herz der Macht dieses seltsamen Volkes lag in der Ebene von Ruuth, rund um die Hauptstadt Chaar-Ziggrath.

Dort hatten die abtrünnigen Zwerge viele Jahrhunderte lang den Boden rücksichtslos aufgerissen und zerwühlt, um ihm alles an wertvollen Rohstoffen zu entnehmen. Zurückgeblieben war eine gewaltige, ausgepresste Landschaft voller gähnender Grubenlöcher, riesiger Haufen aus Schrott und Unrat und qualmenden Manufakturen und Großschmieden, in denen sich unzählige Sklaven bis zum Tode abmühen mussten.

Man sagte, dass die Khuzbaath im Laufe der Zeit zu einem äußerst herzlosen Volk mit verdorbenem Blut und verwirrtem Geist geworden waren. Und diesen Ruf hatten sie sich durchaus zu Recht erworben.

Grimzhag und Zugrakk, die als Orks sicherlich auch nicht den besten Leumund hatten, waren diese Dinge jedoch völlig gleichgültig. Der junge Häuptling wollte sich vor allem das Plateau von Chaar genauer ansehen, während sein Freund nur noch an den Heimweg dachte. Letztendlich verschwanden die beiden Grünhäute wieder nach Osten, nachdem Grimzhag die Stadt stundenlang beobachtet und sich Notizen gemacht hatte.

»Hier kommt mein Herrscherhaus hin. Es wird das Zentrum von Karokum, meiner großen Orkstadt …«, murmelte Grimzhag und legte einen kleinen Stein vor sich ins Gras. Der Häuptling hockte vor dem Eingang seines Zeltes auf dem Boden und redete leise mit sich selbst, während ihn einige seiner Stammesgenossen verwundert beobachteten.

»Der is' wieder nur am Denken, Jungs«, meinte einer der Orkkrieger und schien schon vom Zusehen Kopfweh zu bekommen.

»Der Tempel des Goffrukk … dem höchsten Kriegsgott soll er gewidmet sein … ein gewaltiger Tempel aus Stein … der kommt neben meinen Palast …«

Der junge Brüller legte einen weiteren Stein neben den anderen. Dann folgten noch mehr. Sie stellten die anderen wichtigen Gebäude im Herzen von Grimzhags fiktiver Hauptstadt Karokum dar. Eines Tages sollte sie in der westlichen Steppe aus dem Boden gestampft werden und zu einem Symbol des Wiederaufstiegs der Orks werden – eine gewaltige Stadt, die es an Erhabenheit und Größe mit den Städten der Menschen, Khuz und Elben aufnehmen konnte.

»Karokum« wollte sie der junge Häuptling nennen, was in der Sprache der Steppenstämme so viel wie »Götterfestung« bedeutete. Ein visionärer Name, der zugleich eine gewisse Hybris andeutete, denn Grimzhag war nach wie vor nicht mehr als der Anführer einer Steppenhorde. Doch ein Ork brauchte klare Zielvorstellungen, um Großes zu erreichen. Davon war der junge Brüller überzeugt. Und an Visionen und Zielen mangelte es dem Orkvolk seit Jahrhunderten – außerdem war die Ausgestaltung derselben nun einmal die natürlich Aufgabe der Grauaugen, denn die breite Masse der Krieger hatte dazu nicht die geistigen Fähigkeiten.

»Und eine sehr hohe Mauer aus massiven Steinblöcken …«, brummelte Grimzhag.

»Die Wände meines Palastes sollen mit Mosaiken und Gemälden geschmückt sein. Über meinem Thron hängt das Kriegsbanner der Mazauk und daneben lasse ich Trophäen ausstellen, die jedem Besucher des Thronsaals meine Siege vor Augen führen. Das wäre was …«

Plötzlich wurde der ambitionierte Orkhäuptling aus seiner Grübelei gerissen, als Soork ihm auf die Schulter tippte.

»Was tust du denn da? Spielst du mit Steinen, Grimzhag?«, wunderte sich der Geistesbegabte.

»Nein! Ich denke nur über die Hauptstadt meines Reiches nach, die ich einst bauen lassen werde. Hier in der Steppe wird sie entstehen. Ich werde sie Karokum nennen und sie zu Ehren der Götter errichten lassen. Sie soll ein Zentrum der Macht und des Handels werden. Was meinst du, Soork?«, gab Grimzhag begeistert zurück.

»Hä?«

»Ich habe dich nach deiner Meinung gefragt, Denkender!«, knurrte der Häuptling etwas enttäuscht.

»Eine Stadt in der Steppe? Wovon redest du überhaupt, Grimzhag? Ich kann dir irgendwie nicht so ganz folgen«, meinte Soork und schnaufte verdutzt.

Der junge Brüller stand auf und winkte ab. »Schon gut, Schamane. Vergiss es einfach. Ich habe mir nur ein paar unsinnige Gedanken gemacht, sonst nichts. Es wird jedenfalls Zeit, dass ich die Häuptlinge der anderen Orkstämme wieder zu

einer großen Versammlung in unserem Lager zusammenrufe. Das werde ich als nächstes in Angriff nehmen.«

»Planst du schon wieder einen Raubzug?«, fragte der Schamane.

»Du wirst schon sehen, was ich vorhabe. Lass dich überraschen, Soork!«, erwiderte Grimzhag mit einem wissenden Grinsen.

Die folgenden drei Monate verbrachte der Häuptling der Mazauk mit fieberhaften, pausenlosen Planungen. Seine Soldaten wurden einem harten Drill unterzogen, den der Häuptling fast immer persönlich inspizierte. Vor allem die berittenen Orks mussten unaufhörlich trainieren und ihnen wurden zahlreiche Kampf- und Angriffsformationen eingepaukt, welche sich Grimzhag zum Teil selbst ausgedacht hatte.

Auch standen die Schmieden im Lager der Mazauk und bei den verbündeten Stämmen nicht mehr still und produzierten Waffen und Rüstungen in größtmöglicher Zahl. Täglich kamen Hunderte weiterer Orks und Goblins ins Lager der Mazauk, um sich den Kampfübungen anzuschließen.

Grimzhag entwickelte einen umfangreichen Strafkatalog, der im Falle von disziplinlosem Verhalten in Kraft treten sollte. Ganz nach orkischer Manier wurden nun grobe Verstöße und Befehlsverweigerungen mit brutalen Strafen und in Härtefällen sogar mit dem Tod geahndet.

Und während die Gnoggreiter durch die Steppe jagten, um diverse Attacken und Sturmangriffe einzustudieren, die Orktrupps in starren Formationen umhermarschierten und sich an ein striktes System aus Befehl und Gehorsam gewöhnen mussten, nahm Grimzhag immer wieder die von Soork gezeichnete Weltkarte in die Klaue, um sie intensiv zu studieren. Er versah sie mit mehr und mehr Markierungen und Vermerken, zeichnete Pfeile und Kreuze ein und achtete darauf, dass sie außer ihm keiner zu Gesicht bekam. Selbst vor seinem Freund Zugrakk verbarg er das wertvolle Stück getrockneten Ruumphleders und offenbarte ihm auch nicht, was er wirklich vorhatte.

Erst bei der Versammlung der Häuptlinge, die bald stattfinden sollte, wollte Grimzhag seinen Mitorks endlich verraten, was er als nächstes plante.

Für den jungen Brüller stand außer Frage, dass sich ihm bald Tausende von Grünhäuten anschließen würden, wenn er den anderen Stämmen erst einmal sein kühnes Vorhaben präsentiert hatte. Emsig bereitete er den großen Feldzug vor, verwandelte das Lager der Mazauk langsam in eine riesige Kaserne und grübelte weiter vor sich hin, niemals das große Ziel aus den Augen verlierend. Ob ihn seine Artgenossen überhaupt noch verstanden oder nicht, war Grimzhag inzwischen völlig gleichgültig geworden. Sie sollten ihm nur folgen und gehorchen. Das Denken und strategische Planen hatten die Götter den Grauaugen in die Wiege gelegt und der junge Häuptling war einer jener Orks, welche die Kraft besaßen, die Welt aus den Angeln zu heben. Das glaubte er jedenfalls.

Grimzhag stand allein in der dunklen Steppe unter einem sternenbehangenen Himmelszelt. Er betrachtete die vielen, kleinen Lichter in der Ferne und erinnerte sich in diesem Moment an die Erzählung von Cuglakk dem Weisen. Dort draußen bei den funkelnden Punkten sollte die Urheimat seines Volkes liegen, bei den Göttern. Waren die Sterne in Wahrheit auch Welten wie Antariksa? Konnte es tatsächlich sein, dass es dort noch mehr Orks, Menschen und Elben gab?

Nein! Grimzhag verwarf diesen völlig absurden Gedanken. Das war alles zu phantastisch. Sicherlich hatten jene Grünhäute Recht, die behaupteten, dass diese blinkenden Lichter von den Göttern lediglich dazu am Nachthimmel befestigt worden waren, um dem Orkvolk im Dunkeln ein wenig mehr Orientierung zu schenken. Mit den beiden Monden Gazak und Roglokk verhielt es sich ja ähnlich, denn sie waren nichts anderes als zwei große Laternen, welche die Sonne des Tages ablösten.

Der Häuptling lief noch eine Weile durch die endlos erscheinende, flache Ebene und versuchte, sich wieder auf das Hier und Jetzt zu konzentrieren. Bald würde er seine Horde in den Krieg gegen die Khuzbaath führen und den ersten Schritt seines großen, umfangreichen Planes in die Tat umsetzen. Die Visionen von einer erstarkten, vereinten Orkrasse hielten ihn schon lange wie ein Fiebertraum gefangen und er glaubte gar nicht anders mehr zu können, als ihnen zu folgen.

Der junge Brüller blickte nach oben und rief sich das Gesicht seines erschlagenen Vaters Morruk ins Gedächtnis zurück. Er beobachtete seinen jüngsten Sohn

vom Wirbel der Seelen aus. Grimzhag war sich sicher, dass gerade in diesem Moment der Blick seines Vaters auf ihm ruhte. Und auch Margukk konnte ihn jetzt sehen, wie er ganz allein durch die Steppe streifte und die fernen Sterne ansah.

Grimzhag riss sein Schwert aus der Scheide und hob es in die Luft. Den Blick nach oben gerichtet brüllte er: »Vater, schau, welch starken Sohn du hast! Kannst du sehen, dass dein Sohn kein kleiner Brüller mehr ist?«

Der Häuptling der Mazauk ging noch einige Schritte weiter und fuchtelte wie wild mit seiner Waffe herum.

»Sie haben uns gedemütigt und zu einem Haufen Snags degradiert, Vater! All die Menschlinge, Khuz und Elben! Sie lachen über uns und sagen, dass wir schon fast vernichtet sind. Sie haben dich und Margukk auf dem Gewissen – und sie lachen noch immer!«

Grimzhag fletschte die Zähne, deutete mit der Klinge seiner Waffe nach Westen und dann in alle anderen Himmelsrichtungen.

»Ich werde die Horden von einem Ende der Welt zum anderen führen! Die Götter haben mich auserwählt, das zu tun, Vater! Ich habe längst erkannt, was meine Mission in diesem Leben ist. Sieh stolz auf deinen Sohn Grimzhag herab, großer Morruk.

Vereiniger der Orks will ich sein! Voll und ganz will ich dem Wohl meines Volkes dienen und es wieder groß und mächtig machen. Sie werden uns nicht mehr verlachen, Vater! Sie werden uns wieder fürchten, denn wir werden wie eine Feuersbrunst über sie kommen! Wir nehmen uns das zurück, was die Götter uns gegeben hatten! Ich verspreche es, Vater! Ich gelobe es, ihr Götter!«, schrie Grimzhag durch die einsame Nacht der Steppe.

Der Khuzbaathsoldat ging leise grummelnd aus dem kleinen Wachhäuschen am Ende der Schädelstraße heraus, um sich ein wenig die kurzen Beine zu vertreten. Seine schwere Rüstung aus Eisenplatten hatte er in der Wachstube gelassen, wo sein Kamerad auf einem Stuhl hockte und sich langweilte. Nach einer Weile kam dieser ebenfalls nach draußen und trug ein zusammengeklapptes Spielbrett unter dem Arm.

»Lass uns noch eine Runde Rashat spielen. Das ist wenigstens ein bisschen interessant«, brummte der breite, untersetzte Zwergenkrieger und kratzte sich am Bauch.

»Noch eine Runde? Wir spielen doch seit Tagen ununterbrochen Rashat. Ich habe langsam keine Lust mehr, Seerghil«, brummelte sein Kamerad zurück.

»Und was sollen wir sonst hier draußen machen? Die Berge bestaunen?«, fragte Seerghil und wirkte genervt.

»Keine Ahnung! Wir schlagen die Zeit tot und wenn es dunkel wird, gehen wir zurück ins Lager. Lass mich einfach in Ruhe. Das hier ist doch so sinnlos wie ein Kropf«, schimpfte der andere Khuzbaath.

»Sehe ich auch so, Hamath. Ich frage mich nur, warum der Chef gerade uns zwei in diese verlassene Gegend geschickt hat. Hier ist doch nichts«, meinte sein stämmiger Kamerad.

Hamath ging langsam um das kleine Wachhäuschen herum und betrachtete nachdenklich die hohen Felswände, die den Ausgang der Schädelstraße, jenes engen Passes, der durch die nördlichen Ausläufer des Eisgebirges von der Steppe auf das Plateau von Chaar führte, umgaben. Dann gähnte er leise und hielt sich die Hand vor den Mund, um sich anschließend auf einen kleinen Stein zu setzen. Der andere Kleinwüchsige verzog sich derweil wieder mit frustrierter Miene in die Wachstube und schleuderte das Spielbrett fluchend in die Ecke.

»Ich hab so die Nase voll!«, zischte er wütend und legte sich auf einen Haufen schmutziger Decken, um ein wenig vor sich hin zu dösen.

Der Khuzbaath schlummerte etwa eine Stunde und kroch dann brummend von seinem Schlaflager. Noch immer müde und zutiefst lustlos rieb er sich die Augen und ging dann wieder nach draußen, um nach seinem Kameraden Hamath zu sehen. Inzwischen dämmerte es bereits, was bedeutete, dass die Wachschicht gleich zu Ende sein würde. Nachts wurde die Schädelstraße nicht beaufsichtigt, denn dafür gab es keinen Grund. Außer einigen Ruumphs und den schuppigen, echsenähnlichen Felsenschleichern, die man in diesem Gebiet häufig traf, ließ sich in dieser einsamen Gegend am äußersten Ende des Khuzbaathreiches ohnehin kaum jemand blicken.

»Hamath! He! Gleich gehen wir zurück ins Lager!«, rief der Kleinwüchsige durch das Halbdunkel und sah sich nach seinem Kameraden um.

»Hamath?«

Niemand antwortete und Seerghil war verdutzt. Verwirrt suchte er die Gegend nach dem anderen Wachsoldaten ab, den er direkt neben dem Passausgang zurückgelassen hatte.

»He! Hamath! Sitzt du auf den Ohren? Wir gehen jetzt!«, rief er noch einmal.

Kurz darauf hatte der Soldat den kleinen Stein gefunden, auf dem sich sein Kamerad zuletzt niedergelassen hatte. Dahinter hatte sich ein kleiner, roter Fleck gebildet, doch Seerghil konnte nicht auf den ersten Blick erkennen, was das war. Er beugte sich hinab, um genauer hinzusehen. Dann riss er verstört die Augen auf. Es war eine Blutlache. Jetzt erkannte er auch einige Schleifspuren, die in Richtung der Felsen führten. Blitzartig richtete er sich wieder auf und zog seinen Krummsäbel aus der Scheide.

»Hamath? He! Wo bei Madrok bist du?«

Plötzlich ertönte ein hämisches Gekicher und der Khuzbaath zuckte erschrocken zusammen. Angestrengt starrte er durch das Halbdunkel der aufkommenden Dämmerung. Dabei hielt er seine Waffe verkrampft in der Hand.

»Wer ist da? Hamath?«, schrie er nervös und ging einige Schritte auf den dunklen Passausgang zu, der nun wie ein gähnender Schlund aussah und bedrohlich wirkte.

»Verflucht! Hamath!«

Wieder kicherte jemand irgendwo zwischen den Felsen und die Khuzbaathwache blickte nach oben. Das Letzte, was Seerghil in seinem Leben sah, war das grinsende Gesicht eines Goblins, der über ihm auf einem Felsvorsprung hockte und mit einem Bogen auf ihn zielte.

In der nächsten Sekunde bohrte sich ein Pfeil durch seinen Schädel und der Zwerg taumelte mit einem leisen Brummen nach hinten. Die kleine Grünhaut landete neben ihm auf dem staubigen Boden, hob kichernd ihr rostiges Messer in die Höhe und rammte dem tödlich getroffenen Khuzbaath die Klinge in den Hals.

»Das wäre erledigt, Häuptling!«, rief der Goblin in Richtung des Passausganges und augenblicklich strömte eine große Masse weiterer Goblins heraus. An der Spitze der grünhäutigen Flut, die sich nun in die weite Ebene vor der Schädelstra-

ße ergoss, befand sich Skarnak, der Anführer des Krummagstammes. Zufrieden knurrend tasteten die rötlich glimmenden Augen des listigen Häuptlings die Umgebung nach weiteren Khuzbaath ab, doch hier war niemand mehr.

»Und nun?«, fragte einer der Goblins den Stammesführer.

»Nun machen wir das, wozu uns Grimzhag losgeschickt hat. Verhaltet euch aber bis zum Morgengrauen ruhig. Ich will, dass wir diese Schrumpflinge überraschen«, flüsterte Skarnak.

Der Goblinrevoluzzer

Die Goblinhorde, welche von Skarnak, dem gerissenen Häuptling der Krummag, einem der ältesten Verbündeten Grimzhags, angeführt wurde, begann mit ihrer Arbeit und zog am nächsten Morgen unter lautem Gebrüll durch die Knochenwüste in Richtung der Stadt Khumalak. Wo sie auf ein Sklavenlager der Khuzbaath traf, rief sie die Orks und Goblins dort entweder zur Rebellion gegen ihre Herren auf oder griff andernfalls sofort an, um alles kurz und klein zu schlagen. Skarnak kündigte sich grundsätzlich mit lautem Getöse als »Größter Befreier und Kriegsherr der Welt« an und proklamierte, dass sich nun alle grünhäutigen Sklaven der Khuzbaath erheben würden, um die Tyrannei ihrer Herren endlich zu beenden.

Das ganze Spektakel der wie verrückt kreischenden Goblins, die unter ohrenbetäubendem Lärm durch die Wüste zogen, dauerte mehrere Sonnen. Wo die kleinen Grünhäute auf einen Außenposten der Kleinwüchsigen trafen, griffen sie ohne zu zögern an und überrannten ihn mit ihrer schieren Überzahl. Die meisten der Khuzbaath wurden dabei erschlagen, aber einige von ihnen ließen sie am Leben, damit sie nach Khumalak flüchten und dort die Botschaft des großen Goblinrevolutionärs verkünden konnten. Das taten die überlebenden Zwerge auch und retteten sich verstört hinter die hohen Mauern der Stadt, um dort ihren Kameraden von den randalierenden Grünhäuten zu berichten.

Währenddessen schloss sich dem lärmenden Haufen des großen Revolutionsführers aus der Steppe, der nach eigenen Angaben die ganze Welt vom Unrecht

befreien wollte, auch eine wachsende Anzahl anderer Grünhäute an, die zuvor den Khuzbaath als Sklaven hatten dienen müssen. Bald sah es tatsächlich so aus, als würden sich die geknechteten Orkstämme, die jenseits von Khumalak ein unglückliches Dasein in der kargen Knochenwüste fristen mussten, gegen ihre Herren erheben. Und das auch noch unter Führung eines großmäuligen Goblins!

Mediox Raashath, der Satrap der Stadt Khumalak, traute seinen Ohren nicht und blieb mit offenem Munde vor einem seiner Soldaten stehen, den die Goblins überfallen und übel zugerichtet hatten.

»Diese Horde zieht also ungehindert durch die Knochenwüste und versucht, die anderen Grünhäute zu einem Aufstand gegen uns zu bewegen?«, stammelte er ungläubig.

»Ja, Herr! Ich spreche die Wahrheit. Es sind Goblins. Mehrere Tausend. Ihr Anführer hat mir gesagt, dass ich Euch von der nahenden Revolution berichten soll. Bald werden sich sämtliche Sklaven in der Knochenwüste erheben und unsere Herrschaft beenden«, schnaufte der verwundete Khuzbaathkrieger.

»Revolution der Goblins?« Der Satrap war völlig baff.

»So glaubt mir doch, Mächtiger. Sie haben einfach unser Lager überfallen und sämtliche Wachposten getötet. Dann haben sie die anderen Grünhäute befreit.«

Das breite, von einer grauweißen Haut bedeckte Gesicht Raashaths bekam langsam etwas mehr Farbe und der Zwerg fletschte seine schiefstehenden, gelben Zähne.

»Das … das kann ich einfach nicht glauben! Ein Goblin wagt es, uns herauszufordern?«, brüllte er.

»Er wird Euch persönlich erschlagen, wenn Ihr den Mut habt, mit Eurer Armee in der Knochenwüste zu erscheinen. Das soll ich Euch auch ausrichten, Mächtiger«, fügte der Soldat hinzu.

»Wenn ich den Mut habe?« Jetzt wurde der Satrap regelrecht rot im Gesicht und ballte seine klobige Faust.

»Diese verrückte Grünhaut bezeichnet sich als größter Befreier der Welt – oder so ähnlich. Der ist total irre. Allerdings hat er mit seiner Horde bereits eine Menge Chaos verursacht«, antwortete der Khuzbaathkrieger.

»Goblinrevoluzzer? Befreier der Welt? Ist dieser Kerl denn völlig durchgedreht?«

»Das kommt hin, Mächtiger!«

»Ich werde diesem aufsässigen Grünling mit meinen Soldaten auf die Pelle rücken und ihn aufspüren. Dann werden wir ja sehen, wer hier wen erschlägt. Ruft meine Hauptleute zusammen. Sie sollen sofort zu mir kommen!«, donnerte der Satrap und war vollkommen außer sich vor Zorn und Empörung.

Der erschöpfte Soldat, der aus mehreren Wunden blutete und dem die Goblins einige Finger abgeschnitten hatten, schlich vor Schmerzen stöhnend davon und gab den Befehl seines aufgebrachten Herrn mit letzter Kraft weiter.

Es dauerte keinen Tag, dann öffneten sich die Stadttore von Khumalak und eine mehrere tausend Mann starke Streitmacht schwer gepanzerter Khuzbaathsoldaten mit Hellebarden, großen Eckschilden und Armbrüsten marschierte hinaus in die Knochenwüste, um den großen Goblinrevoluzzer und seine lärmende Horde zu stellen.

Skarnak lächelte wissend und betrachtete die Staubwolke am Horizont, die langsam immer größer wurde. Die Khuzbaath rückten an – mit fast allen Soldaten, die in Khumalak stationiert waren.

»Vorwärts, tapfere Goblins! Wir marschieren ihnen entgegen!«, schrie der Häuptling und ließ sein Schwert über dem Kopf kreisen.

»Iaaah! Iaaah!«, schallte es daraufhin durch die staubige Wüste und die Goblinhorde rannte unter lautem Gekreische und Getrommel auf die Khuzbaath zu.

In sicherer Entfernung stoppten die Grünhäute jedoch ihren Vormarsch und blieben vor den verwunderten Zwergen stehen.

»Unterwerft euch dem großen Befreier Skarnak! Das ist eure letzte Chance!«, schrieen die Goblins und kicherten wild durcheinander.

Einige Khuzbaath brüllten etwas in ihrer fremden Sprache zurück und luden anschließend ihre Armbrüste, um den Eindringlingen die passende Antwort zu geben. Von Goblins ließen sie sich nicht beeindrucken.

Bevor die Kleinwüchsigen die lärmende Horde aber richtig unter Feuer nehmen konnten, zog sich diese wieder unter hämischem Gekreische zurück. Die Khuzbaath, schnaufend unter der Last ihrer schweren Kettenpanzer und der sengenden

Sonne, die über der Wüste brannte, eilten den rebellischen Goblins auf ihren kurzen Beinen hinterher.

»Geht es nicht schneller, ihr blöden Schrumpflinge!«, höhnten die Grünhäute und lachten die wütenden Zwerge aus.

Das ganze Spektakel dauerte mehrere Stunden und die Khuzbaath waren nach einer Weile zwar erschöpft, aber inzwischen so zornig, dass sie der Goblinhorde unbeirrt weiter durch die Wüste in Richtung der Schädelstraße folgten. Offenbar hofften sie, die frechen Grünhäute dort vor den Felsen zusammendrängen und erschlagen zu können.

Doch das Spiel aus Rückzug und Verfolgung zog sich letztendlich noch bis zur Abenddämmerung hin. Dann endlich, als die Sonne schon am Horizont unterging, hatten Skarnaks Goblins die Schädelstrasse erreicht und die Felsen des Eisgebirges tauchten in der Ferne auf. Die Khuzbaath waren den sie verhöhnenden Grünhäuten noch immer auf den Fersen und brannten darauf, diese nun endlich stellen zu können. Mit neuem Eifer bewegten sie sich so schnell sie konnten auf die kreischende Horde zu, die sie noch immer mit Spott und Hohn überschüttete.

»Worauf wartet ihr Schrumpflinge? Kommt doch! Greift uns an! Oder fürchtet ihr den Zorn des größten Goblinrebellen aller Zeiten?«, schrie Skarnak und ließ seine Krieger anhalten.

Die Khuzbaath mussten kaum dazu überredet werden, die überheblichen Grünhäute anzugreifen. Grimmig und fluchend stürmten sie auf Skarnaks Goblins zu und freuten sich schon darauf, endlich jene zu erwischen, die sie schon den ganzen Tag lang an der Nase herumgeführt hatten.

Plötzlich stoppten die Khuzbaathkrieger ihren Angriff auf die kleinen Grünhäute. Sie blieben mitten in der offenen Wüste stehen und schrieen aufgeregt durcheinander. Grimzhag hatte nichts anderes erwartet, denn seine Feinde befanden sich in einer recht unglücklichen Lage. Hinter und neben der Zwergenstreitmacht waren plötzlich die Umrisse einer gewaltigen Orkhorde sichtbar geworden. Vor ihnen standen nach wie vor die Goblins des Skarnak und brüllten noch immer so laut sie konnten.

»Jetzt glotzen die Schrumpflinge blöd, was?«, knurrte Grimzhag und lächelte seinem Freund Zugrakk zu, der neben ihm auf einem mit Eisenplatten geschützten Gnogg wartete und erwartungsvoll die Zunge herausstreckte.

Der Häuptling der Mazauk drehte sich zu seinen berittenen Kriegern um – heute führte er die Gnoggreiter in die Schlacht – und ließ ein tiefes, gutturales Gebrüll ertönen.

»Woooah! Woooah!«, röhrte Grimzhag. Seine Horde stimmte sofort in den Schlachtgesang ein und veranstaltete dabei einen furchtbaren Lärm.

Es dauerte nicht lange, da wurde die Wüste vom wütenden Geschrei tausender Grünhautkehlen und einem rhythmischen Getrommel erschüttert. Die Khuzbaath versuchten sich derweil zurückzuziehen, was jedoch zwecklos war, denn die Orks und Goblins hatten sie bereits völlig eingekreist.

»Jetzt schnappen wir sie uns!«, grollte Grimzhag und schenkte Zugrakk ein zustimmendes Knurren.

Dieser betrachtete mit leuchtenden Augen die Klinge seines langen Krummsäbels und grinste bösartig.

»Woooah!«

Der laute Kriegsschrei des Mazaukhäuptlings leitete diesmal den Angriff auf die verzweifelten Khuzbaath ein und Massen von Orks und Goblins stürmten durch die Wüste, von allen Seiten die Zwerge bedrängend.

Hunderte von schnaubenden und knurrenden Gnoggs donnerten über die staubige Ebene und ließen den Boden unter ihren Hufen erzittern.

Grimzhag krallte sich am dicken, strähnigen Fell seines Reittieres fest, dessen massiger Schädel mit Panzerplatten und langen Eisenstacheln bedeckt war. Die Menge der Khuzbaath wurde mit jeder verstreichenden Sekunde größer und der junge Brüller starrte voll Trotz auf den Wald aus blitzenden Speerspitzen und breiten Eckschilden, den ihm seine Feinde entgegenstellten.

Kurz bevor die Gnoggreiter in die gegnerische Streitmacht hineinprallten, drehten sie blitzartig ab und ritten in einem hohen Bogen um sie herum. Sie ließen der brüllenden Orkinfanterie den Vortritt, die nun wie eine Sturmflut von allen Seiten über die panischen Khuzbaath herfiel. Dann griffen auch die berittenen Grünhäu-

te an und schmetterten wie ein gewaltiger Keil aus Muskeln, Fell und Eisen in die feindlichen Reihen.

Grimzhags Reittier walzte gleich mehrere Kleinwüchsige zu Boden und trampelte einfach über sie hinweg. Der Häuptling ließ seine breite Schwertklinge währenddessen auf die Zwerge niedersausen und hackte sich durch Rüstungen, Knochen und Fleisch. Es war ein brutales Gemetzel und schon bald löste sich die Schlachtformation der Khuzbaath unter dem wuchtigen Orkangriff auf, denn hier in der offenen Wüste waren die Zwerge ihren Gegnern hoffnungslos unterlegen, zumal sie nicht einmal über Reiterei verfügten.

Äxte und Schwerter prasselten auf die Khuzbaath ein und schnaubende Gnoggs schmetterten sie zu Boden. Grimzhag konnte seine Kampfeswut nicht mehr unter Kontrolle halten und sprang von seinem Reittier herunter. Mit einem mächtigen Hieb schlug er einem Khuzbaath den Kopf von den Schultern und rammte den nächsten mit schierer Körperkraft nieder. Er riss ihm das Schild aus der Hand und trieb ihm die rasiermesserscharfe Klinge seiner Waffe durch die Brust, so dass sie am Rücken wieder austrat.

Knurrend riss er die Schneide aus dem Körper des toten Feindes heraus und ließ einen blutigen Schauer aufspritzen. Sein wütendes Gnogg stampfte derweil einige Khuzbaath in Eigeninitiative zu Boden.

Nach und nach verloren die Kleinwüchsigen die Nerven und wandten sich zur Flucht. Ihre Streitmacht löste sich schließlich in Panik auf, so dass sie in der Folge zu Hunderten abgeschlachtet wurden.

»Gnoggreiter bereitmachen! Verfolgung aufnehmen!«, brüllte Grimzhag und sprang wieder auf sein Reittier. Inzwischen war er von oben bis unten mit Zwergenblut besudelt, das aus jeder Ritze seiner Rüstung zu tropfen schien.

Seine Orks rannten in ihrer Raserei hinter den fliehenden Khuzbaath her und richteten ebenfalls ein Blutbad an. Dann schwärmten die Gnoggreiter aus und bildeten eine breite Linie, die sich im Rücken der Flüchtenden ausdehnte. Zugrakk kam herbeigeritten und stieß einen triumphierenden Schrei aus.

»Die Schrumpflinge versuchen abzuhauen, Grimzhag!«, schrie er.

Als Antwort hörte er nur ein grimmes Würgen. »Niemand wird abhauen. Die Kurzbeine können sich hier nirgendwo verstecken und die Schädelstraße werden sie auch nicht erreichen.«

Grimzhag musterte für einen Augenblick die lange Front der Gnoggreiter, die sich zur Verfolgung der Khuzbaath bereitmachten. Keiner der Zwerge sollte an diesem Tag Khumalak noch lebend erreichen.

Der Satrap der Nordprovinz des Khuzbaathreiches war sprachlos und mit der Situation völlig überfordert. Inzwischen hatten die Späher für Klarheit gesorgt. Nicht nur die ausgesandten Krieger Khumalaks waren allesamt in der Knochenwüste geblieben, sondern es wurde auch berichtet, dass dort nun eine große Orkarmee lagerte, die offenbar wusste, wie man kämpft.

»Ich habe meinem Onkel, dem Großkönig, eine Nachricht zukommen lassen. Wir brauchen dringend Hilfe. Diese verfluchten Grünhäute haben fast alle unsere Soldaten getötet. Es sind nur noch wenige geblieben, die Khumalak jetzt verteidigen können. Das ist ein Alptraum!«

Einer der Diener des Satrapen, ein besonders hässlicher Khuzbaath mit einem gewaltigen Buckel, bemerkte: »Der erhabene Parthrash muss uns unbedingt helfen! Mit einer solchen Situation hat niemand gerechnet. Was sind das bloß für Grünhäute, Herr?«

Raashath fegte einige Schriftrollen von seinem Schreibtisch und bekam einen Wutanfall. Wild gestikulierend lief er vor seinen Dienern auf und ab.

»Ich weiß nicht, woher diese Orks kommen. Vermutlich irgendwo aus den östlichen Steppen. Jedenfalls haben sie unsere Streitmacht vollständig vernichtet und wir sind hier fast schutzlos! Ich hätte so etwas niemals für möglich gehalten, aber es ist nun einmal passiert. Bei Madrok, wenn wir nicht bald Hilfe bekommen, dann sind wir hier oben im Norden auf uns allein gestellt.«

»Aber der Großkönig wird uns doch nicht im Stich lassen, oder?«, kam von einem der Berater.

»Nein! Natürlich nicht! Er stellt gerade ein Sklavenheer auf, wie mir berichtet wurde. Aber das ändert nichts daran, dass wir es mit verdammt gefährlichen Orks zu tun haben, die unsere Stadt bedrohen.«

»Ein Sklavenheer?«, wunderte sich der bucklige Khuzbaath.

»Ja, zunächst einmal! Ich hoffe, dass diese Streitmacht die Angreifer aufhalten kann, sonst sind wir in einer schrecklichen Lage. Wir haben nicht unendlich viele Khuzbaathkrieger zur Verfügung. Das Gemetzel in der Knochenwüste hat unsere Truppen arg dezimiert.« Der Satrap wirkte verzweifelt und zornig.

Seine Getreuen schwiegen für einen Moment. Dann fragte einer von ihnen: »Wie ist es möglich gewesen, dass uns gerade Grünhäute eine solche Niederlage zufügen konnten? So etwas hat es seit langer Zeit nicht mehr gegeben, Herr.«

»Und doch ist es passiert! Nur Madrok selbst weiß, wer dieses elende Pack anführt. Sie müssen über die Schädelstraße aus der Einöde gekommen sein. Auf jeden Fall haben sie unsere Soldaten in eine gut durchdachte Falle geführt«, schnaubte Raashath und schlug die Hände über dem Kopf zusammen.

Der größte Teil der in Khumalak stationierten Soldaten hatte die schützenden Mauern der gewaltigen Festungsstadt verlassen und war von Grimzhags Orkhorde auf offenem Feld überrascht worden, genau wie es der Häuptling geplant hatte. Skarnak der Goblin hatte seine Rolle als rebellische Grünhaut hervorragend gespielt und die Kleinwüchsigen in den von Grimzhag gelegten Hinterhalt gelockt.

Derweil hatte der Satrap von Khumalak seinen Herrn, Parthrash II., den Großkönig von Chaar-Ziggrat, verzweifelt um Unterstützung angefleht, denn Grimzhags Armee stand bereits mitten in der Knochenwüste und bereitete sich auf Belagerung von Khumalak vor. Über 30.000 Orks und Goblins hatte Grimzhag diesmal nach Westen geführt und weitere Grünhautsklaven schlossen sich ihm unter lautem Jubel an, um sich von ihren verhassten Herren zu befreien. Sie ergriffen alles, was sie als Waffen benutzen konnten, und zogen als brüllende Masse hinter ihren Verwandten aus der Steppe her. Derweil reagierte der verdutzte Großkönig der Khuzbaath und entsandte ein Sklavenheer aus Tausenden von Grünhäuten nach Norden, um Grimzhags Horde wieder aus seinem Reich zu vertreiben.

Allerdings sollten sich diese Hilfstruppen als nicht sonderlich zuverlässig erweisen, obwohl sie von Zwergen befehligt wurden. Von den Peitschenhieben ihrer Aufseher vorangetrieben, marschierten sie nach Norden und nur die Angst vor

Folter und Strafe hielt sie noch unter dem Banner der grausamen Khuzbaath. Es kam zu einer weiteren Schlacht, in der am Ende Grünhaut gegen Grünhaut anrennen musste und der Tod reiche Ernte hielt. Grimzhag versammelte seine Armee in der von ihm bevorzugten Schlachtordnung, die Gnoggreiter an den Seiten und die Orkhaufen im Zentrum. Seine Gegner hielten es ähnlich, nur dass sie wesentlich weniger Reiter an den Flanken einsetzten. Unter dröhnendem Getrommel rückten beide Heere schließlich aufeinander zu und schnell brachten sich Grimzhags Reiter in Position, um mit einem wütenden Sturmangriff die Flanken des feindlichen Heeres zu zerschlagen.

So prallten die berittenen Steppenorks an der rechten Seite in einen großen Goblinhaufen und brachen ihn mit einer wuchtigen Attacke auseinander. Manchen Gnoggreitern gelang es auch, den Feind zu umgehen und über einige ungeschützte Trupps herzufallen. Dann brandeten die ersten Wellen aus Orks und Goblins im Nahkampf aufeinander, während Katapulte und Bogenschützen auf beiden Seiten pausenlos feuerten.

Grimzhags treue Leibwache aus erfahrenen Orkveteranen hackte sich bereits durch die erste feindliche Einheit, die panisch die Flucht ergriff und damit für Unordnung in den eigenen Reihen sorgte. Mehr und mehr Mazaukkrieger rückten daraufhin nach und verstärkten den erfolgreichen Angriff, so dass die Sklaven der Khuzbaath zurückweichen mussten.

Es dauerte nicht mehr lange, da hatten die von den Kleinwüchsigen zwangsrekrutierten Grünhäute so große Verluste erlitten, dass sie kurz vor einer allgemeinen Flucht standen.

Als der oberste Khuzbaath, der Anführer der Sklavenarmee, letztendlich erschlagen wurde, flohen die Feinde in alle Himmelsrichtungen und nur wenige von ihnen konnten das Schlachtfeld noch lebend verlassen. Am Ende war es ein großer Sieg für Grimzhag, obwohl auch seine Armee einige Verluste hatte hinnehmen müssen.

Das Plateau von Chaar war nun bis auf die schwer befestigte Stadt Khumalak vollständig erobert. Grimzhags unerwarteter Angriff hatte das Reich der Khuzbaath bis ins Mark erschüttert und die abtrünnigen Zwerge begannen die neue Bedrohung endlich ernst zu nehmen. Die Zerschlagung des Sklavenheeres der

Khuzbaath ließ letztendlich den nördlichen Teil ihres Reiches in sich zusammenfallen.

Jetzt waren sogar die Städte und Festungen der Khuzbaath in der Ebene von Ruuth unmittelbar bedroht und Grimzhags Armee konnte sich Khumalak zuwenden. Zudem schlossen sich nun noch mehr Orks und Goblins den Siegern der Schlacht an und feierten den Stammesführer aus der Steppe als großen Befreier der Grünhäute. Vielfach nutzten die ehemaligen Sklaven auch die Gelegenheit, sich an ihren Aufsehern grausam zu rächen.

»Die Katapulte sind feuerbereit, mächtiger Grimzhag!«, meldete ein breitschultriger Ork mit Kettenhemd und Rundschild, den Blick demütig vor dem Häuptling der Mazauk zu Boden gerichtet.

»Dann beginnt mit dem Beschuss!«, knurrte Grimzhag barsch und fletschte grimmig die Zähne, während er die hohen Mauern von Khumalak betrachtete.

Es dauerte nicht lange, da flog eine Salve großer Felsbrocken in Richtung des Festungswalls und überall donnerten die Geschosse mit lautem Getöse gegen das mächtige Bollwerk der Kleinwüchsigen. Wo sie auftrafen, da zerbrachen sie in kleine Stücke.

»Sie bauen ähnlich harte Mauern wie die Khuz des Westens. Aber wir werden sie Tag und Nacht dem Feuer unserer Katapulte aussetzen, bis ihre Wälle zerbröckeln«, erklärte Grimzhag mürrisch.

Neben ihm stand sein Freund Zugrakk, der fasziniert dabei zusah, wie gewaltige Steinbrocken durch die Luft geschleudert wurden, um an Khumalaks festen Stadtmauern wie Schiffe an einem Riff zu zerschellen.

Die Orks hatten ihre Kriegsmaschinen im Vorfeld der Belagerung in Einzelteile zerlegt und auf Gnoggs durch die Wüste transportiert. Hier, in unmittelbarer Nähe der feindlichen Wehrstadt, waren die Katapulte wieder zusammengesetzt worden und konnten Khumalak nun mit einem Hagel aus Geschossen eindecken. Grimzhag hatte alles bis ins Detail geplant, was für einen orkischen Heerführer keineswegs selbstverständlich war.

»Du bist ein Genie – oder wie das heißt«, sagte Zugrakk anerkennend und grinste.

»Warum?« Der junge Brüller wunderte sich.

»Nun, ich hätte die Stadt einfach mit ‘nem Haufen Leitern angegriffen. Es sind doch nur noch wenige Khuzbaath dort oben auf den Mauern«, gab Zugrakk zurück.

Grimzhag lachte. »Es sind noch genug, um sehr viele von uns zu töten. Du darfst diese Kleinwüchsigen nicht unterschätzen. Das hat schon so manchen Ork vorzeitig zu den Wirbeln der Seelen befördert. Wir schießen zunächst einige Löcher in ihre Mauern – aus sicherer Entfernung. Später kommen irgendwann die Leitern. Damit werden die Schrumpflinge überfordert sein, denn so viele Soldaten haben sie nicht mehr, um uns dann noch alle aufhalten zu können. Das wird uns eine Menge Verluste ersparen.«

»Du bist ein echter Nachdenker. Unglaublich!«, grunzte Zugrakk begeistert.

»Nur ein dummer Ork läuft ins offene Messer. Ein kluger Ork plant einen Feldzug. So haben es die alten Grauaugen immer getan. Snaghirne können keine Feldzüge führen und vor allem keine Reiche gründen«, antwortete Grimzhag und entblößte die Fangzähne, was ihn recht überheblich erscheinen ließ.

»Bin ich jetzt ein Snaghirn, oder was?« Zugrakk wirkte beleidigt.

»Nein! Das meinte ich so generell. Vielleicht sollte man dich nicht gerade große Heere anführen lassen, aber ansonsten bist du echt ein netter Ork«, gab der Häuptling zurück.

»Sehr witzig!«

»Jetzt hör auf zu schmollen, Zugrakk. Das meinte ich wirklich nicht persönlich. Außerdem hat ein kluges Grauauge auch Verantwortung für Orks wie dich und muss dafür sorgen, dass sie nicht fröhlich brüllend in die nächste Zwergenklinge rennen.«

»So blöd bin ich auch wieder nicht!«, schmollte Grimzhags Kumpel.

»Ja, ich weiß. Du nicht, aber genug andere Orks schon. Die freuen sich manchmal so sehr auf den Kampf, dass sie keinen Meter weit denken und erst merken, dass sie tot sind, wenn sie schon im Wirbel der Seelen rumfliegen.«

Zugrakk kicherte. Offenbar war er doch nicht so dämlich wie die anderen. Das war wirklich beruhigend.

Etwas weiter hinter den Katapulten bauten die Krieger ein paar Rammböcke zusammen. Auch diese waren in Einzelteilen auf Gnoggs transportiert worden und mussten jetzt nur noch zusammengeschraubt werden. Die Khuzbaath auf den Mauern versuchten derweil mit ihren Armbrüsten die Goblins, welche die Katapulte bedienten, zu treffen. Doch die meisten Bolzen kamen nicht so weit und nur selten wurde eine Grünhaut getroffen, um dann laut aufzujaulen.

Ununterbrochen wuchteten die Steinschleudern ihre Geschosse in Richtung der Mauern und schon zeigten einige der Wälle die ersten Risse und Beschädigungen. Ab und zu brachen auch Mauerstücke heraus und stürzten mit einem lauten Rumpeln zu Boden. Doch es sollte noch eine Weile dauern, bis die hohe, mächtige Zwergenmauer, die Khumalak schützte, ernsthafte Schäden aufwies. Wenn sie aber erst einmal durchlässig geworden war, dann gab es kaum noch Hoffnung für die wenigen Verteidiger der Stadt, die noch übrig geblieben waren. So betrachtete Grimzhag weiterhin ungerührt die vielen Felsbrocken, die pausenlos auf Khumalaks Stadtmauer einhämmerten.

»Herr, Ihr müsst Euch beeilen, sonst fallt Ihr den Orks in die Hände!«, jammerte ein stämmiger Würdenträger des Satrapen und rang besorgt die Hände.

»Was soll ich dem Großkönig denn erzählen, Hagrut? Soll ich einfach mit einem Schiff verschwinden und Khumalak im Stich lassen?«, schrie der breitgesichtige Verwalter der nördlichsten Khuzbaathstadt und rannte aufgeregt durch den Raum.

»Ich bitte Euch, Gebieter! Es sind Tausende von Grünhäuten, die unsere gesamte Stadt eingeschlossen haben. Es gibt nur noch die Möglichkeit, über das Meer zu entkommen«, gab der Diener zurück.

Die ohnehin schon fahle Gesichtsfarbe des Satrapen wurde noch blasser, als ihm die Ausweglosigkeit der Lage bewusst wurde. Ganz Khumalak war umzingelt und die Grünhautsklaven aus den Lagern in der Knochenwüste hatten sich längst ihren Artgenossen aus der Steppe angeschlossen und ihre Aufseher erschlagen.

»Und unsere Soldaten können die Stadt auf keinen Fall mehr halten?«, hakte der Satrap noch einmal nach, sich nervös über seinen langen, schwarzen Bart streichend.

»Ich kann es nicht sagen, aber seht doch selbst, wie groß die Masse der Grünhäute inzwischen ist. Wenn wir fliehen, dann müssen wir es jetzt tun, bevor die Orks endgültig durchgebrochen sind«, mahnte der Würdenträger.

»Sie … sie haben unsere Soldaten in eine Falle gelockt. Wie konnte so etwas passieren, Hagrut? Es sind doch lediglich dumme Grünhäute, Sklavenabschaum …«, stammelte der Verwalter des Großkönigs fassungslos und stieß ein leises Wimmern aus.

»Die Horde, die über uns hergefallen ist, kommt aus den Steppen des Ostens, Herr. Niemand konnte das voraussehen. Aber welche Rolle spielt das denn noch? Der größte Teil unserer Krieger ist in der Knochenwüste geblieben, weil wir uns haben täuschen lassen. Wir haben die Listigkeit der Orks unterschätzt. Jetzt aber müssen wir Khumalak so schnell es geht verlassen, wenn wir nicht erschlagen werden wollen, Gebieter!«, sagte der Diener mit bebender Stimme.

»Der Großkönig ist mein Onkel! Was soll ich ihm sagen, wenn ich Khumalak einfach im Stich lasse?«

»Ein Schiff wartet auf Euch, mächtiger Satrap. Jetzt oder nie!«

Der oberste Khuzbaath von Khumalak rannte zum Fenster und lehnte sich hinaus, um von seiner Residenz auf die Straßen der Stadt herabzublicken. In der Ferne erhob sich der Festungswall in die Höhe und man hörte das wütende Geschrei der gewaltigen Masse aus Orks und Goblins, die gegen die Mauern anrannten. Gelegentlich gingen Brandgeschosse auf die Häuser hernieder und einige Straßenzüge standen bereits in Flammen.

»Und wohin sollen wir fliehen, Hagrut?«, fragte der Satrap seinen Diener verzweifelt.

»Das können wir uns noch überlegen, wenn wir auf See sind, Herr. Bitte kommt nun, sonst könnte bald alles zu spät sein. Diese Grünhäute werden keine Gefangenen machen«, drängte der Würdenträger.

»Ich kann Khumalak nicht einfach …«, sagte Raashath leise.

»Doch! Ihr könnt, Herr! Alles andere wäre Euer sicherer Tod. Der Großkönig wird die Grünhäute mit seiner Armee aufhalten und dann kehren wir wieder zurück. Überlasst den weiteren Kampf den anderen. Seid doch vernünftig!«

Der Satrap nickte und eilte wortlos aus dem Raum, wo bereits eine große Gruppe von Khuzbaath auf ihn wartete. Sein Diener folgte ihm und wirkte erleichtert. Kurz darauf machte sich der Neffe des Großkönigs mit seinen Getreuen auf den Weg zum Hafen, wo bereits ein Schiff auf die Flüchtigen wartete. Raashath wirkte vollkommen verstört. Er hatte sicherlich mit vielem gerechnet, aber nicht mit einer Horde Orks, die aus dem Nichts heraus auftauchen und den Norden des Khuzbaathreiches ins Chaos stürzen würde.

Die restlichen Soldaten der Zwerge waren fast alle während des Sturms auf die Stadtmauern gefallen und nur einige kleinere Grüppchen hatten es noch bis in die Innenstadt geschafft. Inzwischen waren sämtliche Stadttore aufgebrochen worden und im Festungswall klafften breite Lücken – das Resultat des tagelangen Dauerfeuers der orkischen Katapulte.

Grimzhag und Zugrakk stürmten durch die Straßen der Hafenstadt, zusammen mit Tausenden weiterer Grünhäute, die einem irrsinnigen Kampfrausch verfallen waren.

»Rein da!«, brüllte der Häuptling der Mazauk und zertrümmerte die Eingangstür eines Hauses mit einem mächtigen Tritt.

Ein graubärtiger, alter Khuzbaath erwartete ihn bereits mit einem langen Spieß in den Händen und stach auf Grimzhags breites Schild ein. Neben ihm standen zwei Weiber der Zwerge und ein Junges, wie der Häuptling erkennen konnte. Sie starrten lediglich mit offenen Mündern und blankem Entsetzen auf den großen Ork, der mit einer Rotte seiner Krieger in ihr Haus eingedrungen war.

»Will mich abstechen, der alte Schrumpfling!«, höhnte Grimzhag und wehrte einen weiteren Stoß des ergrauten Zwerges mit Leichtigkeit ab. »Zugrakk, das ist deine Aufgabe!«

Der Orkkrieger sprang neben den verzweifelten Greis und streckte ihn mit seinem Säbel nieder. Röchelnd sank der Khuzbaath zu Boden und blieb vor seiner zu Tode erschrockenen Familie liegen.

»Alter Narr!«, knurrte Zugrakk und spuckte auf den Leichnam des erschlagenen Kleinwüchsigen. Dann wandte er sich den beiden Zwergenweibern zu. Grimzhag machte derweil auf dem Absatz kehrt und rannte heraus auf die Straße.

»Die Cramogg könnt ihr erledigen!«, rief er noch und folgte dann einer brüllenden Horde seiner Krieger, welche die anderen Häuser in diesem Straßenzug stürmte und alles niedermetzelte.

Wenig später stand Zugrakk wieder neben ihm und wischte das Blut von der Klinge seines Säbels. Grimzhag sagte nichts und betrachtete mit versteinertem Gesicht eine Gruppe Goblins, die mehrere Khuzbaath aus ihren Häusern trieben, um sie auf der Straße mit Speeren abzustechen. Zugrakk, der den kleineren Grünhäuten seine helfende Klaue leihen wollte, wurde vom Häuptling zurückgehalten.

»Wir haben für heute genug erschlagen«, brummte er und sah seinen Kriegern nach, die mordend und plündernd durch die nächsten Straßenzüge rannten, um auch dort sämtliche Khuzbaath niederzumachen.

»Es sind noch einige Feinde in der Innenstadt, wie mir berichtet wurde. Aber die werden nicht mehr viel ausrichten können«, sagte Grimzhag leise.

Zugrakk kratzte sich am Kopf. »Vielleicht sollten wir ein paar der Schrumpflinge als Sklaven behalten und sie nicht alle töten. Was hältst du von dieser Idee?«

Der junge Brüller antwortete mit einem Würgen und hob die Klaue. Dann erwiderte er: »Nein, mein Freund. Wir vernichten sie alle! Sie würden uns niemals als ihre Herren anerkennen, selbst wenn wir gnädig zu ihnen wären. Die Khuzbaath werden immer eine Gefahr darstellen. Da wir sie nicht zu unseren Freunden machen können, müssen wir sie töten, Zugrakk.«

Der Orkkrieger brummte leise und stimme Grimzhag dann zu. Dieser ging langsam seiner rasenden Horde und den Mobs der befreiten Sklaven hinterher. Ungerührt sah er dabei zu, wie sie gleich einem Heuschreckenschwarm über ganz Khumalak herfielen und niemanden am Leben ließen. Überall um ihn herum ertönten die Schreie der entsetzten Khuzbaath, die sich mit dem Krachen eingeschlagener Türen und dem zornigen Gebrüll der Grünhäute vermischten.

»Sie sollen uns Orks wieder respektieren, Zugrakk. Und Respekt erlangt nur der, dessen Macht man auch fürchtet«, bemerkte er lediglich mit einem tiefen Knurren.

Sprachrohr der Götter

Aus den Steppen waren inzwischen weitere Grünhäute gekommen, um sich der Horde des jungen Häuptlings anzuschließen. Mittlerweile hatten die Grünhäute sämtliche Pässe besetzt, um die Soldaten der Khuzbaath daran zu hindern, das Plateau von Chaar zu betreten und ihren in Khumalak bedrängten Landsleuten zu Hilfe zu kommen.

Jetzt war die nördlichste Stadt der Khuzbaath gefallen und Grimzhags Krieger hatten auf seinen Befehl hin jeden Kleinwüchsigen erschlagen, der nicht rechzeitig über das Meer geflohen war. Eine sinnlose Zerstörung und Verwüstung Khumalaks hatte Grimzhag hingegen streng verboten. Ihm genügte es, die Präsenz der Khuzbaath auf dem Plateau von Chaar beseitigen, denn so sah es der weitreichende Plan des orkischen Heerführers vor.

Der Großkönig hatte in der Zwischenzeit ein Heer aus gepanzerten Khuzbaathkriegern aufgestellt und war fest entschlossen, die Orkinvasion aufzuhalten. Allerdings mangelte es ihm an Soldaten von der Art der Khuzbaath, denn die abtrünnigen Zwerge waren im Grunde kein sehr großes Volk und herrschten als kleine Herrenkaste über ihre vielen Sklaven, wovon der größte Teil Grünhäute waren.

Nachdem Grimzhag von seinen Goblinspähern darüber informiert worden war, dass sich eine weitere Streitmacht der Khuzbaath dem Plateau von Chaar näherte, gab er seinen Kriegern augenblicklich den Befehl zum Vorrücken und die Orks strömten in die Ebene von Ruuth, um sich dem Feind zu stellen. Durch die befreiten Grünhautsklaven und weitere Verstärkung aus der Steppe, war Grimzhags Horde den Khuzbaath zahlenmäßig weit überlegen, als die beiden Heere bei der Mine von Susaath, westlich von Chaar-Ziggrath, schließlich aufeinander trafen.

Die Khuzbaath postierten sich um einen großen Hügel herum und empfingen Grimzhags Horde mit einem Hagel aus Brandgeschossen und Wolken von Armbrustbolzen. Der junge Häuptling ließ daraufhin seinen Kriegsschrei erschallen, was seine Horde in eine blutrünstige Kampfeslust versetzte und sie zum noch schnelleren Marsch auf den Gegner anspornte. Gleichzeitig schossen die wilden Gnoggreiter auf beiden Flanken fliegenden Pfeilen gleich vorwärts und bedrohten

die Khuzbaatharmee von zwei Seiten. Verzweifelt feuerten die Armbrustschützen auf die anstürmenden Reiter der Grünhäute und streckten einige von ihnen nieder, was aber nichts daran änderte, dass noch genügend schnaubende Gnoggs zu den Zwergen durchkamen und ihnen schwere Verluste zufügten.

Auf Grimzhags Zeichen hin krachten ratternde Streitwagen und brüllende Grünhäute in die breiten Schlachtreihen aus gepanzerten Khuzbaathkriegern. Ein wildes Hauen und Stechen begann, das sich über viele Stunden hinziehen sollte. Tausende von tapferen Kriegern wurden dabei auf beiden Seiten im Getümmel erschlagen. Grimzhag und Zugrakk blieben auch diesmal Seite an Seite und waren durch ihre Tapferkeit für die anderen Orks ein Vorbild.

Irgendwann steckten die Khuzbaath vollkommen in der gewaltigen Masse der Orks und Goblins fest, so dass sie kaum noch manövrierfähig und damit den Angriffen der flinken Gnoggreiter schutzlos ausgeliefert waren.

Dadurch entschied sich letztendlich auch die Schlacht bei Susaath, denn als Grimzhags berittene Orks in die ungeschützten Flanken der abtrünnigen Zwerge schmetterten, brach die Moral der Verteidiger in sich zusammen und Panik breitete sich aus. Schließlich flüchteten die Khuzbaathkrieger samt ihrem General, nur um sich einer rücksichtslosen Verfolgung durch die Grünhäute auszusetzen. Mit ihren kurzen Beinen kamen die meisten von ihnen allerdings nicht sehr weit und waren eine leichte Beute für die Gnoggreiter, die sie in Massen zu Tode hetzten und erschlugen. Am Ende dieses blutigen Tages war die Streitmacht der Kleinwüchsigen fast vollständig niedergemacht und zudem eine Reihe von Kriegsmaschinen erbeutet worden. Grimzhag hatte erneut gesiegt und besetzte in der folgenden Woche einige weitere Gebiete am Rande der Ebene von Ruuth.

Der Großkönig der Khuzbaath starrte ins Leere, während ihn seine Offiziere und Priester ratlos anblickten. Die große Halle, welche von schwarzen Säulen mit feuerroten Sockeln getragen wurde, war für einen Moment von einem bedrückenden Schweigen erfüllt. Dann brummelte der Zwergenherrscher, dessen grauweißer Bart fast bis auf den Boden reichte, eine Reihe undeutlicher Wortfetzen und trottete wieder zu seinem Thron zurück, wo er sich erschöpft niederließ.

»Sie sind aus dem Nichts gekommen, Mächtiger«, bemerkte einer der Generäle.

Ein wütender Blick aus alten, von tiefen Falten umgebenen Augen traf ihn im nächsten Augenblick. Der Großkönig winkte ab.

»Diese Horde kommt aus den Steppen des Ostens. Nicht aus dem Nichts. Allerdings sind das offenbar nicht die Grünhäute, die wir kennen, General Washut«, sagte der Tyrann erbost.

»Und ein Sklavenaufstand kann definitiv ausgeschlossen werden, Großkönig?«, fragte ein anderer Heerführer.

»Wenn die Informationen aus Khumalak stimmen, dann haben sich lediglich unsere Sklaven auf dem Plateau von Chaar den fremden Orks angeschlossen. Das ist allerdings schon schlimm genug. Diese Grünhäute kämpfen mit einer ungewöhnlich guten Organisation und stellen sich nicht dumm an«, zischte der Khuzbaathkönig.

»Wir werden den Aufstand niederwerfen und dann die entsprechenden Strafaktionen folgen lassen. Alle rebellischen Sklaven werden wir töten lassen, nachdem wir diese Steppenorks vernichtet haben«, meinte General Washut.

Der Großkönig erhob sich wieder von seinem Platz und verschränkte die Arme auf dem Rücken. Mit gebeugtem Haupt schritt er fluchend durch die Halle, wobei sein grauer Bart, genau wie sein langer, schwarzer Umhang über die ebenso schwarzen Fliesen des Raumes schleiften.

»Sie haben unsere Streitmacht in Khumalak ausgelöscht und die Stadt erobert. Dort haben sie jeden getötet. Außerdem haben sie unser Sklavenheer aufgerieben und einige weitere Truppen ebenfalls. Wir dürfen diese Grünhäute nicht unterschätzen«, warnte der Tyrann.

»Madrok wird sie bald mit seinem unbändigen Zorn strafen und sie mit einem Todesfluch belegen. Wir haben ihn bereits um Beistand angerufen und …«, sprach ein Hohepriester, doch der Großkönig unterbrach ihn.

»Madrok? Wo ist denn sein Beistand in Khumalak gewesen?«, grollte der alte Khuzbaathherrscher und ballte die Faust. »Ich verlange, dass diese grünhäutige Brut endlich ausgemerzt wird. Allerdings können wir uns auf unsere Ork- und Goblinsklaven hier in der Ebene von Ruuth auch nicht mehr verlassen. Wenn diese fremden Orks vor unserer Haustür einen Aufstand gegen uns auslösen können, dann werden sich Zehntausende Grünhäute gegen uns erheben.«

»Herr, dazu wird es nicht kommen. Das Plateau von Chaar ist eine nur dünnbesiedelte Region und Khumalak ist die einzige echte Stadt dort. Sie liegt weit von Chaar-Ziggrath entfernt. Aber hier, direkt im Zentrum unseres Reiches, werden diese Eindringlinge keine Chance haben. Die Orks und Goblins dienen uns bereits seit vielen Jahrhunderten. Sie kennen doch nichts anderes als Sklaverei. Aufstände dieser dummen Kreaturen hat es von Zeit zu Zeit immer mal wieder gegeben, aber sie waren niemals erfolgreich. Selbst der große Aufstand der Grauaugen ist damals letztendlich gescheitert, weil sich die Grünhäute nicht einig werden konnten. Diesmal wird es ähnlich sein!«, sagte General Washut.

»Dass es diese fremden Orks allein geschafft haben eine Stadt wie Khumalak zu erobern, sollte uns genug Anlass zur Sorge geben!«, schrie ihn der Großkönig an.

Der Heerführer versuchte den Tyrannen zu beruhigen. »Khumalak ist ein schwerer Verlust und ich versichere Euch, dass als Rache für diesen Angriff ganze Stämme von Grünhäuten ausgelöscht werden. Aber trotzdem befürchte ich keinen flächendeckenden Sklavenaufstand in der Ebene von Ruuth. Dazu wird es nicht kommen. Unsere grünhäutigen Leibeigenen werden nicht einfach einem dahergelaufenen Orkhäuptling aus der Steppe folgen, Gebieter. Nein, das ist unmöglich. Dafür fürchten sie unsere Rache und die schrecklichen Strafen, die wir dann über sie bringen werden, viel zu sehr.«

Ein Priester des Madrok trat einen Schritt vor und verneigte sich vor dem Großkönig. Dann versicherte er: »General Washut ist ein erfahrener Soldat, der Euch seit Jahrzehnten dient. Er weiß, wie man mit Sklaven umzugehen hat. Ich stimme ihm zu, wenn er sagt, dass ein fremder Orkhäuptling nicht die Macht haben wird, hier bei uns einen Aufstand auszulösen. Außerdem werden die Grauaugen in ihren Verliesen unter der Stadt bleiben, so dass sie keinen Schaden anrichten können. Wir sollten ein großes Heer aufstellen und den Feind dann endlich vernichten. Wenn er weiter in die Ebene von Ruuth vordringt, um Chaar-Ziggrath anzugreifen, dann wird das für ihn in einer Katastrophe enden.«

»Nicht, wenn ihm plötzlich die Grünhautsklaven helfen, Priester. Dann würde das nämlich für uns in einer Katastrophe enden. Wir Khuzbaath sind kein sehr großes Volk und können auch keine riesigen Heere aufstellen. Die Ork- und Goblinsklaven sind hingegen zahlreich und wir müssen mit allen Mitteln verhin-

dern, dass sie sich unseren Feinden anschließen«, wetterte der Tyrann und lief nervös von einem Ende der großen Halle zum anderen.

»Es gibt keinen Grund anzunehmen, dass unsere Sklaven einem unbekannten Orkanführer aus der Steppe vertrauen werden. Sie kennen ihn nicht und werden nicht das Risiko eingehen, sich furchtbaren Strafen und Folterungen auszusetzen. Überschätzt diese Steppenhorde nicht. Im Falle von Khumalak hat sie lediglich Glück gehabt«, sagte General Washut mit trotzigem Blick.

Grimzhag saß grübelnd auf einem mit Gnoggfellen bedeckten, breiten Stuhl in der Mitte seines Zeltes und kratzte sich am Kinn. Das Plateau von Chaar war in seiner Gewalt und der Gegner schien zunächst abzuwarten, was die Orkarmee als nächstes tun würde. Um Grimzhag herum standen sein Freund Zugrakk, Artux der Schlaue vom Orkstamm der Agram und Skarnak von den Krummaggoblins. Außerdem noch ein Dutzend breitschultrige Leibwächter vom Stamm der Mazauk.

»Es wäre sinnvoller, sich jetzt wieder in die Steppe zurückzuziehen, junger Brüller. Wir haben Khumalak geplündert und reiche Beute gemacht. Das sollte doch genügen«, meinte Skarnak.

Der Anführer der Mazauk sah ihn zornig an und ließ ein leises Knurren folgen. Dann antwortete er: »Das hier ist kein Raubzug, sondern ein Feldzug zur Eroberung des Khuzbaathreiches.«

Die anwesenden Grünhäute murmelten durcheinander. Zugrakk begann aufgeregt zu pfeifen, nachdem sein Freund diese Worte ausgesprochen hatte.

»Du willst also tatsächlich ins Herz der Ebene von Ruuth vorstoßen und Chaar-Ziggrath selbst angreifen? Das ist doch Wahnsinn, Grimzhag!«, sorgte er sich.

»Davon kann ich auch nur abraten«, fügte Artux hinzu.

»Wenn wir die Khuzbaath besiegen wollen, dann wird uns wohl nichts anderes übrig bleiben, als Chaar-Ziggrath zu erobern. Aber wir brauchen eine gute Strategie, denn ein weiteres Mal werden sich die Kleinwüchsigen nicht so einfach überlisten lassen«, murmelte Grimzhag.

Artux reagierte mit einem lauten Würgen, was bedeutete, dass er seinem Verbündeten überhaupt nicht zustimmte.

»Dort unten im Süden wimmelt es von tausenden Grünhautsklaven, die die Khuzbaath notfalls gegen uns schicken werden. Von ihren eigenen Truppen einmal abgesehen. Chaar-Ziggrath ist ein riesiges Bollwerk, umgeben von gewaltigen Mauern. Daran wird unsere Horde zerschellen, denn für die Belagerung einer so mächtigen Stadt ist sie überhaupt nicht groß genug. Wir werden in unser Verderben marschieren, junger Brüller.«

»Am Ende werden uns unsere eigenen Artgenossen im Auftrag der Khuzbaath erschlagen. Sie sind seit Generationen Vasallen und Sklaven dieser verdammten Schrumpflinge und werden dir niemals folgen. Diese Zwerge sind für ihre Grausamkeit berüchtigt. Sie lassen rebellische Sklaven häuten, werfen sie in kochendes Eisen oder begraben sie lebendig. So haben bisher alle Sklavenaufstände hier geendet, wie mir ein entlaufener Goblin aus der Knochenwüste vor einigen Tagen erzählt hat. Wir sollten uns wieder zurückziehen, Häuptling«, gab eine der Leibwachen zu bedenken.

»Meiner Meinung nach sind wir auf dem richtigen Weg und mit einem guten Plan könnten wir es schaffen, die Schrumplinge zu besiegen. Aber dafür müssen ihre Sklaven auf unsere Seite gezogen werden. Wenn sie sich unserem Heer anschließen und überall Aufstände ausbrechen, dann fällt das Khuzbaathreich innerhalb weniger Sonnen in das schlimmste Chaos«, sinnierte Grimzhag.

Zugrakk mischte sich ein. »Dir sind deine Erfolge wohl schon etwas zu Kopf gestiegen, wie? Lass uns jetzt von hier verschwinden, sonst sind wir bald alle tot.«

Plötzlich entblößte der junge Häuptling die Fangzähne zu einem wissenden Lächeln und seine grauen Augen begannen zu leuchten. Er sah zu Zugrakk herauf und packte ihn am Unterarm.

»Was ist?«, knurrte dieser.

»Mir fällt da etwas ein. Ja, das könnte klappen«, zischelte Grimzhag leise vor sich hin und stand auf. Dann winkte er seinen besten Freund zu sich, während ihn die übrigen Grünhäute verdutzt ansahen.

»Mitkommen!« Der junge Brüller verließ das Zelt und Zugrakk musste ihm folgen.

»Was hast du denn jetzt wieder vor? Noch ein Geistesblitz?«, schimpfte der Krieger und betrachtete Grimzhags breiten, graugrünen Rücken.

»Vielleicht, mein Lieber. Vielleicht ist mir eben eine gute Idee gekommen. Wir gehen noch ein Stück. Folge mir einfach.«

Zugrakk lief dem Häuptling mit einem genervten Brummen hinterher und die beiden gingen durch das nächtliche Lager der inzwischen stark angewachsenen Orkhorde. Überall ertönte lautes Geschwätz in den Zelten und an den Lagerfeuern. Sobald sich Grimzhag näherte, wurde es meist schlagartig still und viele neugierige Augenpaare richteten sich auf den Heerführer.

Schließlich stellten sich die beiden Orks etwas abseits des Lagers hinter eine Reihe kahler Bäume. Grimzhag kam noch einen Schritt näher und sah sich um. Er wollte sichergehen, dass auch ja niemand das Gespräch mithören konnte.

»Ich werde dir morgen einen Sack voller Gold mitgeben und dich nach Roughfort schicken. Verstecke den Sack gut unter deinem Mantel …«, flüsterte der Häuptling.

»Einen Sack Gold? Das ist aber nett, Kumpel. Ich habe in Khumalak neulich noch ein paar neue Zwergenstiefel erbeutet. Die passen mir sogar. Aber Gold nehme ich natürlich auch immer gern.« Zugrakk war begeistert.

»Nicht für dich, du Snaghirn!«, knurrte Grimzhag. »Für Cuglakk den Weisen!«

»Cuglakk?«

»Ja!«

»Was willst du denn wieder von diesem Spinner?«

»Ich werde dir alles in Ruhe erklären, Zugrakk«, grunzte Grimzhag mit einem breiten Grinsen. »Diesmal soll mir der alte Ork keine alten Sagen erzählen. Nein, diesmal habe ich etwas anderes mit ihm vor …«

Parthrash II., der greise Großkönig der Khuzbaath, ging langsam den breiten Wehrgang entlang, der neben der hohen Stadtmauer her verlief. Ihm folgten General Washut und einige weitere Offiziere. Leise vor Anstrengung stöhnend lugte der Tyrann mit der bleichen, von blauen Äderchen durchzogenen Gesichtshaut zwischen den steinernen Zinnen des Festungswalls nach unten. Sein Gesichtsausdruck ließ erkennen, dass er bereits von einer grimmigen Vorfreude ergriffen war. Sollten die Angreifer wirklich dumm genug sein, noch weiter in die Ebene von Ruuth vorzudringen, dann würden sie nicht nur auf eine gut befestigte

Hauptstadt, sondern auch auf mehrere große Sklavenheere aus Grünhäuten treffen.

Anzeichen für Aufstände, von einigen kleineren Zwischenfällen abgesehen, hatte es in den letzten Tagen nicht gegeben.

»Lasst diesen Abschaum ruhig anrücken. Sie werden nicht einmal in die Nähe unserer Stadt kommen«, fauchte der alte Zwerg, der heute seine goldene, turmähnliche Krone auf dem kahlen Kopf hatte.

»Die Orkhorde lagert gegenwärtig in der Knochenwüste und hält die Pässe besetzt, die auf das Plateau von Chaar führen. Sollten sie wirklich auf Chaar-Ziggrath zu marschieren, werden sie gnadenlos untergehen«, gab einer der Offiziere zurück, ein schwer gepanzerter Khuzbaath in einer kunstvoll gefertigten Plattenrüstung.

»Was ist mit den beiden Sklavenheeren, die die Grünhäute in die Zange nehmen sollen?«, fragte der Großkönig.

General Washut verneigte sich. »Wir sind gerade dabei, einige große Ork- und Goblinverbände aufzustellen. Die Sklaven verhalten sich ruhig und sind eingeschüchtert – wie immer. Ihr braucht Euch also keine Sorgen zu machen, Gebieter, wir haben alles unter Kontrolle.«

»Aus dem Weg!«, herrschte der König ein paar Wachsoldaten an und diese sprangen sofort ängstlich zur Seite. Dann verbeugten sie sich mehrfach, während der alte Tyrann leise fluchend an ihnen vorbeiging. Schließlich drehte er sich wieder um und hob seinen kurzen, fleischigen Zeigefinger.

»Was ist mit meinem Neffen? Habt Ihr schon etwas von ihm gehört?«, knurrte er in Richtung von General Washut.

»Nein, Mächtiger! Bisher noch nichts! Vermutlich ist er über die See geflohen oder die Grünhäute haben ihn erwischt«, erklärte der Heerführer.

»Dieser feige Bastard!« Der Großkönig hob seine speckige Faust und fuchtelte vor der krummen Nase seines Generals herum.

»Das ist wohl wahr, Herr!«

»Wenn er wieder auftaucht, dann werde ich mit Raashath ein Wörtchen zu reden haben.«

»Ja, Mächtiger!«

Zwei Khuzbaathsoldaten kamen einen leeren Eisenkessel schleppend auf den Großkönig und seine Offiziere zu. Im Laufen versuchten sie sich vor Parthrash II. zu verbeugen. Das Ganze sah recht seltsam aus, doch der Tyrann beachtete sie nicht weiter.

»Wenn uns diese Orks angreifen wollen, dann werden wir sie mit Pfeilen, Bolzen, siedendem Öl und kochendem Blei empfangen. Und mit unseren tapferen Kriegern, die wie eine zweite Wand hinter den Stadtmauern stehen werden. Ich hoffe fast, dass diese Steppenorks wirklich so töricht sind, die Ebene von Ruuth zu betreten. Das wird dann ihr letzter Raubzug sein«, meinte einer der Offiziere.

»Wenn wir die Grünhäute erledigt haben, dann werde ich ein Strafgericht veranstalten, wie es unser Reich seit dem großen Aufstand der Grauaugen nicht mehr gesehen hat. Die Verwüstung von Khumalak werden sie mir büßen. Bei Mardok, so wahr ich Parthrash II. bin!«, schimpfte der Zwergenherrscher und krallte sich wütend an seinem eigenen Bart fest.

»Ich bin dafür, dass wir alle Gefangenen dem Meister opfern. Was meint Ihr, Mächtiger?«, gab Washut zurück.

»Ja, das klingt gut. Wir haben dem Finsteren in letzter Zeit vielleicht zu wenige Sklavenseelen geschenkt und ihn verärgert. Ich werde den Priestern sagen, dass wir von nun an jeden Tag 1.000 Grünhäute opfern werden. Das wird uns seine Gunst sichern. Ja, eine sehr gute Idee, General. Ihre Seelen sollen dem Meister serviert werden, auf dass er uns hilft, diesen anmaßenden Steppenorks die Vernichtung zu bringen«, sprach der Großkönig und lächelte bösartig.

Das Gnogg gab alles und raste mit Höchstgeschwindigkeit auf das Stadttor von Roughfort zu. Zugrakk tastete einmal mehr nach dem Sack voller Goldstücke, der ihm von Grimzhag mitgegeben worden war. Die Invasion der Ebene von Ruuth stand unmittelbar bevor und der Krieg gegen die Khuzbaath näherte sich seinem Höhepunkt. Zehntausende von Orks und Goblins warteten auf dem Plateau von Chaar auf den Befehl zum Vormarsch nach Süden. Grimzhag hoffte, dass sich seiner Armee in der Ebene von Ruuth weitere Grünhautsklaven anschließen würden, wenn er dort auftauchte. Aber dafür brauchte er eine prominente Persönlichkeit als Unterstützung, jemanden, dem die grünen Massen Glauben schenkten

und den sie kannten. Und wer war in den Dunklen Landen dafür besser geeignet als Cuglakk der Weise?

Der schrullige, alte Schamane war bei sämtlichen Grünhautstämmen in diesem Gebiet ein geachteter und verehrter Ork. Er war das Sprachrohr der Götter, das wussten alle. Was Cuglakk sagte, hatte für die gewöhnlichen Orks und Goblins der Dunklen Lande immer Gehalt, denn er stand in direktem Kontakt mit den Höheren. Bei den Menschen hätte man ihn einen Hohepriester genannt – und auch da liefen die Massen jenen Sprachrohren der Götter hinterher.

»Ich muss zu Cuglakk!«, japste Zugrakk, als er das Stadttor von Roughfort erreicht hatte. Sein Gnogg schnaufte so laut, dass man die dickliche Orkwache, die den Eingang der schäbigen Stadt behütete, kaum verstehen konnte.

»Culgakk? Aha! Macht 10 Silbermünzen! Sonderpreis für auswärtige Orks«, sagte die Wache.

Zugrakk knurrte verärgert: »Ja, das kenne ich bereits. Sind zwei Goldstücke auch in Ordnung?«

»Gold?« Der korpulente Ork kratzte sich am Bauch und grinste. »Aber sicher!«

»Das ist übrigens eine ganz schöne Abzocke, was ihr hier macht«, schimpfte Zugrakk.

»Ich mache die Preise nicht. Da musst du zum König gehen und dich dort beschweren, kleiner Brüller«, brummte die Wache gelangweilt.

Der Mazauk drückte der stämmigen Grünhaut zwei Goldstücke in die Klaue und die Stadttore öffneten sich. Im Eiltempo jagte Zugrakk auf seinem Gnogg durch die schmutzigen, überfüllten Straßen Roughforts, um Cuglakk den Weisen aufzusuchen. An die in der Orkstadt üblichen Geschwindigkeitsbegrenzungen für Reittiere hielt er sich an diesem Tag nicht …

»Der weise Cuglakk ruht sich aus und hat heute keine Sprechstunde. Für einfache spirituelle Fragen steht allerdings auch der Schamane Grumpfog zur Verfügung. Er ist die Vertretung des großen Cuglakk«, sagte der Goblindiener an der Eingangstür und gähnte. Offenbar hatte ihn Zugrakk gerade durch sein Geschrei aufgeweckt.

»Aber mich schickt Grimzhag, der Häuptling der Mazauk. Wir brauchen dringend Cuglakks Hilfe«, schnaufte der Orkkrieger nervös.

»Ich muss Ihnen leider mitteilen, dass der Weise heute keinen Besuch wünscht. Als Vertretung steht Ihnen jedoch Grumpfog, ein sehr engagierter, junger Schamane zur Verfügung. Sie finden sein Haus am anderen Ende der Stadt …«, bemerkte der Goblin und verbeugte sich, um daraufhin wieder die Tür zu schließen.

Wäre Zugrakk ein Mensch gewesen, so wäre er in diesem Moment rot angelaufen. Für einige Sekunden blieb ihm die Spucke weg. Diese kleine Grünhaut hatte ihn tatsächlich abgewimmelt wie einen lästigen Bettler.

»Was mache ich denn jetzt?« Zugrakk überlegte kurz und plötzlich hatte er einen genialen Einfall. Da er ja in Cuglakks Haus hineinwollte, machte es Sinn, einfach die Tür einzutreten. Eine direkte und echt orkische Problemlösungsstrategie. Einen Tritt später stand er, umgeben von den zersplitterten Einzelteilen der Haustür, schon in der Eingangshalle des Gebäudes. Cuglakks entsetzter Goblindiener starrte ihn ängstlich an.

»Ich muss ihn sprechen! Sofort!«, brüllte der Orkkrieger und zückte sein Schwert.

Der Goblin fiepte demütig und versuchte freundlich zu lächeln. Dann antwortete er: »Ich kann mir gut vorstellen, dass der große Cuglakk heute mal eine Ausnahme machen wird. Kein Grund zur Aufregung, werter Herr. Bitte stecken Sie die Waffe wieder weg.«

»Elender Snag! Das hier ist keine Spaßveranstaltung!«, grollte Zugrakk. »Wo ist der Weise?«

Die kleine Grünhaut eilte voraus und rannte in die oberste Etage, während Zugrakk ihr hinterherlief, die ganze Zeit leise knurrend. Das spornte den Goblin zu noch größerer Eile an und nur wenig später stand der Besucher aus der Steppe vor dem verschlafenen Schamanen, der noch in seinem Morgenmantel steckte.

»Bei allen Göttern! Was erlaubt sich dieser unverschämte Ork?«, keifte der Geistesbegabte und ging wütend auf Zugrakk zu.

»Es tut mir leid, großer Cuglakk. Aber Euer Diener hat sich wie ein dickköpfiger Snag verhalten. Wir brauchen Euch dringend. Grimzhag der Häuptling …«, versuchte der Orkkrieger zu erklären, doch der Schamane würgte ihn ab.

»Meinen Stab!«, rief er seinem eingeschüchterten Goblindiener zu. Dieser hatte sich bereits zwischen einigen Holzkisten im Nebenraum versteckt.

Kurz darauf hatte Cuglakk seinen Schamanenstab in der Klaue und schlug ihn Zugrakk augenblicklich auf den Kopf.

»Du elender Wurm! Willst den alten Cuglakk terrorisieren, wie? Das wird dir der alte Cuglakk austreiben!«, drohte der runzlige Ork.

»Ich bitte wirklich um Vergebung, aber Grimzhag schickt mich!«, gab der Mazauk zurück und bekam noch einmal den Stab des Weisen auf die Stirn.

»Grimzhag? Wer ist das? Hä? Heute habe ich Ruhetag, Snaghirn! Verkommener Jungork! So geht man nicht mit alten Leuten um! Mach dich ja hier weg!« Cuglakk musste husten.

»Ich habe Gold für Euch, großer Weiser! Einen ganzen Sack voll! Hier!« Zugrakk hatte die rettende Idee, Cuglakk Grimzhags Geschenk unter die Nase zu halten.

»Gold?«

»Ja! Ein ganzer Sack voller Gold, großer, kluger Schamane!«

»Lass sehen, Snaghirn!«

Zugrakk öffnete den Sack und plötzlich schien der alte Orkdenker doch nicht mehr so uninteressiert zu sein. Er beruhigte sich schlagartig und entblößte seine noch vorhandenen Zähne zu einem freundlichen Grinsen.

»Ich ziehe mir mal was Richtiges an. Warte hier, Bursche! So kann ich meine Klienten ja nicht empfangen. Dann unterhalten wir uns mal von Ork zu Ork«, murmelte der Weise und schlich davon. Zugrakk wartete und pfiff aufgeregt vor sich hin.

Auf seinen knorrigen Stab gestützt watschelte der Schamane durch Grimzhags Zelt und schielte zwischendurch immer wieder zum Häuptling der Mazauk herüber. Dabei musste er ständig grinsen.

»Der Auserwählte der Götter, der große Befreier der Orks! Da hat sich das kluge Grauauge ja eine schöne Geschichte ausgedacht«, murmelte Cuglakk.

»Wenn Ihr meine Armee begleitet, Weiser, dann werden die Grünhäute auf Euch hören. Selbst die Sklaven der Khuzbaath kennen und verehren Euch, kluger Ork. Predigt ihnen, dass Ihr es in der Zukunft gesehen habt: Grimzhag wird der Erlöser

und Vereiniger des gesamten Orkvolkes sein«, sagte der Stammesführer mit Nachdruck.

Der Geistesbegabte stieß ein leises Kichern aus. »Große Reden soll ich für das schlaue Grauauge schwingen. Den grünhäutigen Massen erzählen, dass er der eine Ork ist. Ja, ja! Das hat er sich so gedacht, was?«

»Ich bitte Euch, Weiser! Helft Eurem Volk!«, drängte Grimzhag.

Cuglakk sah zu ihm herauf. »Will die Bekanntheit des alten Orks ausnutzen, um die Sklaven der Khuzbaath aufzuwiegeln. Das ist sehr gerissen. So sind die Grauaugen. Können besser denken als die dumme Masse. Ja, ja!«

»Werdet Ihr zu den Orks und Goblins sprechen und ihnen verkünden, dass ich der eine Ork bin, Weiser? Das könnte diesen Krieg entscheiden«, rief Grimzhag aufgeregt.

»Du hast den alten Cuglakk längst in deinen Schlachtplan einkalkuliert, wie? Das ist sehr listig. Jeder kennt den alten Weisen in den Dunklen Landen. Prominente Orks sind immer gut, um etwas zu erreichen. Ha! Das gefällt mir! Ein Grauauge mit guten Ideen!«, flüsterte der Schamane und unterdrückte einmal mehr seinen Husten.

Grimzhag, der mit Cuglakk allein in seinem Zelt war und selbst Zugrakk hinausgeworfen hatte, wandte sich nun fast flehend an den runzeligen Denker.

»Werdet Ihr mir helfen, großer Ork des Geistes?«, bettelte er.

»Für einen Sack voller Gold?« Cuglakk kratzte sich an seinem spitzen Kinn.

»Ja, oder auch zwei!«, antwortete der Häuptling.

»Oder auch vier, junger Brüller! Vier Goldsäcke und der alte Cuglakk wird deine Armee begleiten und zu den Massen sprechen!«, sagte der Schamane.

»Vier Säcke voller Gold? Das ist ganz schon viel!« Grimzhag knurrte empört.

»Vier Säcke oder Cuglakk sagt keinen Ton! Cuglakk ist nicht die Wohlfahrt. Bist wohl noch grün hinter den Ohren, wie? Vier Säcke, keine Diskussionen mehr, Grauauge!«

Der Greis kam auf den Heerführer zu und klopfte ihm mit seinem Stab gegen die breite Brust. »Na?«

»In Ordnung! Aber das ist nicht gerade wenig!«, murrte Grimzhag und schob die Unterlippe nach oben.

»Du schreibst dem alten Ork auf, was er sagen soll, und der alte Ork wird es den Massen verkünden. Immer wieder und wieder. So oft du willst, junger Brüller. Die frohe Botschaft vom einen Ork, dem Befreier und Erlöser des Orkvolkes. Dann geht die Sache vielleicht gut aus. Aber nicht unter vier Säcken voller Gold! Ich setze mich einer großen Gefahr aus, wenn ich dein Heer begleite«, schnarrte der Schamane und hob die knochige Klaue.

»Ich bin einverstanden und werde Euch die vier Säcke voller Gold bis morgen besorgen, Weiser«, gelobte Grimzhag.

»Bis morgen? Nein! Das dauert zu lange! Cuglakk will jetzt sofort bezahlt werden. Er will eine Gefahrenzulage, junger Brüller. Das muss das Grauauge doch verstehen«, knurrte der Geistesbegabte.

»Bei allen Göttern! Von mir aus! Das Gold gibt es noch heute Abend, Weiser.«

»Gut! Gut! Dann wird's was mit dem Geschäft. Kann mich noch gut an dich erinnern, Grauauge. Wolltest alles über die alten Orks wissen, wie? Und jetzt willst du werden wie sie, was? Ja, ja!«

»Ich möchte die Orks wieder groß machen, Schamane!«, gab Grimzhag etwas verschnupft zurück.

Cuglakk stieß einen Würgelaut aus und drehte dem Häuptling den krummen Rücken zu. Für einen Moment schwieg er nachdenklich und brummelte dann: »Die große Zeit ist längst vorbei und kommt nicht wieder, junger Brüller. Du wirst den Niedergang unseres Volkes auch nicht mehr aufhalten können. Aber ich sage, was du mich sagen lassen willst. Gib mir mein Gold, dann bin ich zufrieden, Grauauge. Vielleicht gewinnst du ja diesen Krieg und kannst dann für eine Weile den großen Ork spielen. Nicht für lange, das versteht sich von selbst, denn die große Zeit ist längst vorbei und kommt nicht wieder. Das habe ich ja schon gesagt, fällt mir ein.«

»Ich habe jedenfalls den Willen, unser Volk vor dem endgültigen Niedergang zu bewahren«, antwortete Grimzhag mit einem leicht verärgerten Grummeln.

Der alte Ork drehte sich wieder um und deutete mit dem Zeigefinger auf den jungen Häuptling. Sein Grinsen wirkte fast mitleidig.

»Träumendes Grauauge! Dein Wille ist lobenswert, aber die Zeiten sind schlecht für uns Orks – und sie werden noch schlechter werden. Wie auch immer, führe deinen Krieg, wenn du willst. Und jetzt gib mir endlich mein Gold!«

So viele ihrer Artgenossen auf einem Fleck hatten Grimzhag und Zugrakk noch nie zuvor im Leben gesehen. Es waren Zehntausende von jubelnden Orks und Goblins, die die weite Ebene bedeckten und gespannt auf Cuglakk den Weisen warteten. Der wohl bekannteste und verehrteste Ork seiner Zeit ging langsam eine hölzerne Treppe hinauf, die auf eine grob zusammengezimmerte Bühne aus Brettern führte. Er hob seinen Schamanenstab in die Luft und ein ohrenbetäubendes Geschrei fuhr durch die gewaltige Masse aus Grünhäuten.

»Komm her, Grauauge!«, zischte Cuglakk und winkte Grimzhag zu sich. Der Häuptling stellte sich neben den alten Schamanen und wartete gespannt auf dessen Rede.

Der Weise und er hatten sie am Tag zuvor ausgearbeitet und Grimzhag hoffte, dass sie von seinen Kriegern und den entlaufenen Sklaven, die sich der Horde inzwischen angeschlossen hatten, gut aufgenommen wurde.

»Tapfere Krieger der vereinigten Ork- und Goblinstämme!«, rief Cuglakk mit beeindruckend lauter Stimme. Ein solch kräftiges Organ hatte Grimzhag dem schrulligen Greis gar nicht mehr zugetraut.

»Ich bin heute zu euch gekommen, um euch zu verkünden, dass der große Grimzhag, der heldenhafte Häuptling der …« Cuglakk stockte für einen kurzen Augenblick.

»Mazaukorks!«, flüsterte der junge Brüller.

»Wie nochmal?«

»Ma-zauk-orks!«

»Der heldenhafte Anführer der Mazaukorks! Der große, mächtige Grimzhag! Er ist der Befreier und Erlöser des gesamten Orkvolkes. Ich habe es in meinen Visionen gesehen, die Götter selbst haben es mir gesagt. Und ihr alle wisst, dass niemand den Göttern so nahe steht wie ich, der allwissende Cuglakk.«

Die versammelten Grünhäute jubelten und warfen die Arme in die Höhe.

Cuglakk fing plötzlich an zu kreischen und fiel auf die Knie. »Die Götter sprechen mit mir! Gerade jetzt erfassen sie meinen Geist und gewähren mir einen Blick in die rosige Zukunft, die unser Volk erwartet. Ich sehe alles ganz genau, meine Kinder! Große, mächtige Orkstädte mit gewaltigen Mauern, riesige Horden tapferer Krieger! Sie erobern ganz Antariksa! Unbesiegbar sind sie! Sie werfen die Armeen der Menschlinge in den Staub und der große Grimzhag reitet vor seinem allmächtigen Heer auf seinem Gnogg. Seht doch, ihr Orks und ihr Goblins, seht all den Ruhm, der euch erwartet! Die Götter haben ihn zu uns gesandt, auf dass er unserem armen Volk die Freiheit bringt! Grimzhag führt uns zurück zu alter Größe!«

Nun hielt sich Cuglakk den Kopf und quiekte, als ob er furchtbare Schmerzen hätte. Ein grünlicher Nebel kam unter seinem langen Gewand hervor und schließlich schrie der alte Ork wie ein Ruumph am Spieß.

»Aaaah! Diese starken Visionen in meinem Kopf! Sie fordern es, die Götter! Sie rufen es laut im Chor! Laute, starke Stimmen! Folgt dem Erlöser, ihr Grünhäute. Kommt von nah und fern und folgt dem unbesiegbaren Grimzhag. Nur der eine Ork allein ist das Licht und die Wahrheit für unser Volk. Befolgt die Gebote der Götter, die durch Cuglakk den Weisen sprechen!«

Der grünliche Nebel hüllte den Schamanen vollkommen ein und ein ungläubiges Raunen erschütterte die riesige Orkhorde. Goblins kreischten in ekstatischer Begeisterung mit ihren schrillen Stimmen und Orks brüllten ihre Kriegsrufe aus vollem Halse.

»Grimzhag der Eine! Grimzhag der Erlöser! Er ist der Weg, die Wahrheit und die blutige Klinge! Folgt ihm! Die Götter haben es befohlen! Die Götter wollen es! Die Götter fordern es!«

Am Ende seiner visionären Rede lag der Schamane reglos auf dem Rücken und musste schließlich von einigen Orkkriegern von der Bühne getragen werden. Die grünhäutige Masse erbebte indes vor grenzenloser Begeisterung und veranstaltete einen ohrenbetäubenden Lärm. Es gab für die Orks und Goblins nun keinen Zweifel mehr daran, dass sie soeben eine Botschaft der Götter selbst bekommen hatten. Sicherlich waren die meisten von ihnen recht einfältig und leichtgläubig, aber genau das machte sie so gefährlich. Wenig später setzte sich die vor Kamp-

feslust pulsierende Horde in Richtung der Ebene von Ruuth in Bewegung. Der Sturm auf das Herz des Khuzbaathreiches begann.

Der Befreier

Der Großkönig war starr vor Entsetzen und rang nach Luft, nachdem ihm General Washut die neuesten Hiobsbotschaften aus der Ebene von Ruuth verkündet hatte. Für einen Augenblick nahm sein fahles, grauweißes Gesicht die Farbe eines Kalkhaufens an.

»Sie verweigern uns den Gehorsam? Das darf nicht wahr sein!«, schrie er dann und schleuderte einen Tonkrug gegen die Wand.

»Die Sklaven sind überall in Aufruhr. In manchen Sklavenlagern haben sie ihre Aufseher bereits ermordet und sind ausgebrochen, um sich den Grünhäuten aus der Steppe anzuschließen. Auch unsere Sklavenheere weigern sich, gegen die fremden Orks zu kämpfen, da sie den feindlichen Heerführer für einen Heiligen halten. Alles ist innerhalb kürzester Zeit außer Kontrolle geraten, Großkönig«, jammerte der General verzweifelt.

»Für einen Heiligen? Was soll das heißen?«, brüllte der Khuzbaathtyrann.

»Ein überall bekannter Schamane, den diese dummen Grünhäute offenbar für einen großen Propheten halten, marschiert mit der feindlichen Horde und predigt den Ork- und Goblinsklaven, dass die Götter ihnen den Befreier gesandt haben – eben diesen Stammesführer aus der Steppe. Selbst unsere Sklavensoldaten haben nun Angst vor der Rache ihrer Götter, wenn sie auf unserer Seite gegen die Eindringlinge kämpfen. Doch nicht nur das, sie rebellieren sogar offen gegen uns und laufen in Scharen zu unseren Feinden über, Herr.«

»Bei Madrok! Das glaube ich nicht!«, stammelte der Großkönig verwirrt.

»Es ist leider die Wahrheit! An jedem Ort, wo das feindliche Heer auftaucht, strömen ihm Massen unserer Sklaven entgegen, um sich ihm anzuschließen. Wir haben viel zu wenig Soldaten, um einen Aufstand von solcher Größe noch unter Kontrolle halten zu können, Gebieter. Ich weiß nicht, was wir jetzt tun sollen.«

General Washut lief ratlos durch die Königshalle im Inneren des Palastes und strich sich über seinen langen, schwarzen Bart.

»Und diese riesige Horde bewegt sich direkt auf Chaar-Ziggrath zu?«, fragte Parthrash II. entsetzt.

»Ja, Herr! Und unsere Grünhautsklaven wechseln langsam aber sicher die Seiten. Es ist eine Katastrophe. Das wird schlimmer als der große Aufstand der Grauaugen«, meinte der Khuzbaathheerführer.

Verstört stotterte der Großkönig Unverständliches vor sich hin und fasste sich japsend an die Kehle. Mit derartigen Ereignissen hatte er nicht gerechnet. Nun war guter Rat teuer, denn ohne ihre Sklavenheere war die Armee der Zwerge nicht sonderlich groß und dem Feind zahlenmäßig um ein Vielfaches unterlegen.

»Ruft alle Khuzbaathsoldaten des Reiches zusammen! Sie müssen uns helfen. Chaar-Ziggrath muss auf eine Belagerung vorbereitet werden! Sichert alle Zugänge zur Stadt ab und verriegelt sämtliche Tore! Bei Madrok, beeilt euch, General!«, brüllte der Großkönig völlig überfordert.

Sein erster General rannte aus der Halle hinaus und ließ seinen fluchenden Herrn allein zurück. Dieser zischte eine Reihe finsterer Verwünschungen und zerschmetterte dann alle Tonkrüge auf den umliegenden Regalen. Bald war der kunstvoll geflieste Boden um ihn herum mit zahllosen Scherben bedeckt. Parthrash II. starrte hilfesuchend die große, finster dreinschauende Statue seines Gottes Madrok am anderen Ende des riesenhaften Raumes an. Diesmal musste der Herr der Dunkelheit seinen Kindern helfen und sich den kriegerischen Orkgöttern als überlegen erweisen.

Die Orks und Goblins näherten sich Chaar-Ziggrath zu Zehntausenden und ihre wilden Schlachtgesänge hallten über die trostlose Ebene von Ruuth. Im Hintergrund brannten einige Siedlungen der Khuzbaath und eine schwarze Wand aus Rauchwolken stieg in den wolkenverhangenen Himmel hinauf. Überall wo die Grünhäute durchgezogen waren, pflasterten die Leichen der erschlagenen Zwerge ihren Weg. Besonders eifrig hatten die befreiten Sklaven gewütet, die ihrem aufgestauten Hass auf ihre Herren freien Lauf gelassen hatten. Manche der toten Kleinwüchsigen waren auf lange Holzpfähle aufgespießt worden und als Zeichen

der Demütigung waren ihnen die langen Bärte abgeschnitten worden. An anderen Orten hatten die Orks große Haufen abgeschlagener Köpfe hinterlassen, die als grausige Mahnmale der Rache zwischen den zerstörten und niedergebrannten Häusern der Khuzbaath auf den Straßen lagen.

Bald hatten sie Chaar-Ziggrath erreicht und machten sich unter lautem, drohenden Gebrüll und Getrommel daran, die mächtige Hauptstadt des Khuzbaathreiches vollständig einzuschließen. Grimzhag betrachtete die riesige, schreiende Horde mit grimmiger Genugtuung und an seiner Seite standen der alte Cuglakk und sein Freund Zugrakk.

»Der Plan des jungen Grauauges ist wohl aufgegangen, wie?«, sagte der greise Schamane und musterte seine kriegslustigen Artgenossen, die sich langsam in einen wahnsinnigen Kampfrausch hineinsteigerten.

»Ja, Weiser. Dank Eurer Hilfe haben wir die meisten unserer versklavten Artgenossen davon überzeugen können, dass ich der große Befreier bin. Seht doch, wie viele sich unserem Heer angeschlossen haben. Damit habe selbst ich nicht gerechnet«, gab Grimzhag beeindruckt zurück.

»Sie kommen zu Tausenden. Alle kennen sie den alten Cuglakk und glauben seinen Worten. Für das Sprachrohr der Götter halten sie mich. Ja, ja!«, sagte der Schamane mit einem gewissen Vergnügen.

»Aber haben die Götter denn nicht durch Euch gesprochen, großer Cuglakk? Ihr Wille ist doch in Euch gefahren. Ich habe es selbst gesehen«, meinte Zugrakk und sah den Weisen an.

»Natürlich, Snaghirn! Was denkt der Ork denn? Sonst hätte ich ja nicht diesen grünen Nebel von mir gegeben, nicht wahr?«, kicherte Cuglakk und fuchtelte mit seinem knorrigen Stab herum.

»Also stimmt es wirklich?«, hakte Zugrakk noch einmal nach.

Der Schamane grinste und knuffte den Orkkrieger mit dem Ellenbogen in die Seite. Dann sah er zu Grimzhag herüber.

»Der Orksoldat soll glauben und nicht denken. Natürlich sprechen die Götter durch mich! Jeder Ork weiß das, oder nicht? Glauben soll er und nicht denken, denn denken können nur die Grauaugen und die Geistesbegabten.«

»So ist es, großer Cuglakk!« Der Kriegsherr aus der Steppe brummte zustimmend.

Für einen kurzen Augenblick wirkte Zugrakk so, als wäre er verärgert. Hatte sich der Weise etwa soeben über ihn lustig gemacht? Nein, das konnte nicht sein. Dass Cuglakk mit den Göttern selbst in Verbindung stand, war eine Tatsache, die von keiner vernünftigen Grünhaut angezweifelt wurde.

Derweil hielt das gewaltige Orkheer in einigen Hundert Metern Entfernung vor den Stadtmauern Chaar-Ziggraths an. So hatte es Grimzhag angeordnet. Seine Krieger, auch wenn sie zahlreich waren, sollten nicht einfach laut brüllend auf die Mauern zurennen und den Khuzbaath direkt vor ihre Armbrüste laufen.

Die grünhäutige Masse verstummte schließlich und einige Goblins brachten eine Vielzahl von großen Steinschleudern in Position. Dann schleppten sie schwere Felsbrocken heran, um die Kriegsmaschinen zu laden. Zunächst sollten die Festungswälle Chaar-Ziggraths durch ununterbrochenen Katapultbeschuss an einigen Stellen zum Einsturz gebracht werden. Das konnte ein paar Sonnen dauern, denn die zwergischen Mauern waren für ihre Härte und Standhaftigkeit berühmt. Doch Grimzhags Horde hatte Zeit, denn außerhalb der Khuzbaathhauptstadt war nur noch wenig Widerstand zu erwarten. Dieser von Grimzhag geplante Feldzug war im klugen Kopf eines Grauauges entstanden und nichts wurde dem Zufall überlassen. Nach und nach sollten die Orks und Goblins die riesige Stadt einschließen, so dass die Kleinwüchsigen in ihrer eigenen Festung gefangen waren.

»Wie gefährlich wir Orks doch werden können, wenn unsere Fäuste von einem großen Geist geleitet werden«, sagte Grimzhag leise zu sich selbst und ließ den Blick über die gewaltige Masse seiner Krieger schweifen. Er hatte die Orks entfesselt wie die Götter einen wütenden Sturm auf hoher See. Chaar-Ziggrath wurde bereits von der grünen Woge umspült.

»Holt mir diese verfluchten Magier von den Mauern!«, brüllte Grimzhag und hob sein mächtiges Breitschwert in die Höhe, während seine Soldaten mit lautem Geschrei durch das im Festungswall klaffende Loch strömten und sich auf die Khuzbaath stürzten.

Für einen Moment waren die Orks und Goblins aufgrund der feindlichen Zauberer, die zwischen den Zinnen der Mauern standen und Verwünschungen schrieen, verunsichert gewesen, doch die Anwesenheit von Cuglakk dem Weisen, der nun selbst die Arme in die Luft warf und seine Gegenzauber ausrief, hatte ihnen den Glauben an den Schutz der Götter wieder zurückgegeben. Nun stürmten sie vorwärts und befanden sich einen Augenblick später in einem blutigen Getümmel, denn die Soldaten der Khuzbaath versuchten die Angreifer mit größter Verbissenheit daran zu hindern, in die Stadt einzudringen.

»Ar Obath! Ar Aobath!«, hallte Cuglakks donnernde Stimme durch den Kampfeslärm und der uralte Schamane schrie die heiligen Formeln so laut er konnte, damit die Höheren ihren Blick nicht von ihren kämpfenden Kinder abwandten.

Mit Cuglakk an ihrer Seite standen die Grünhäute in der Gunst der Götter und würden diesen Kampf gewinnen. Daran glaubte auch Grimzhag und betrachtete beeindruckt den Weisen, der sich trotz seines hohen Alters völlig verausgabte. Derweil überschütteten Hunderte von Goblinbogenschützen die gegnerischen Magierpriester mit einem Hagel aus Pfeilen und trafen sogar den einen oder anderen von ihnen.

Der Häuptling der Mazauk und seine Leibwache, zu der auch Zugrakk gehörte, warteten noch einen Moment, bis eine Masse grünhäutiger Leiber das Loch in der Mauer völlig verstopft hatte. Dann gab Grimzhag auch seinen besten Kriegern den Befehl zum Angriff und rannte waffenschwingend vorwärts.

Inzwischen hatten sich noch mehr Khuzbaathkrieger hinter der Lücke im Festungswall in Stellung gebracht. Sie bildeten einen Schildwall gegen den die angreifenden Orks wie eine tosende Welle brandeten.

»Zur Seite!«, rief Zugrakk und schubste einige Goblins aus dem Weg, um Platz für sich und den Heerführer zu schaffen.

Weiter und weiter kämpften sich Grimzhag und seine Leibwächter, eine Truppe großer, kräftiger Orks, bis zum Loch vor und stiegen über einen Berg aus Schutt und herausgebrochenen Mauerstücken. Dann erblickten sie die Khuzbaath vor sich und sahen mit Entsetzen, wie sich diese mit ihren Hellebarden und Krummsäbeln durch die angreifenden Grünhäute hackten und sie zu Dutzenden niederschlugen.

Mit einem wütenden Knurren sprangen Grimzhag, Zugrakk und die anderen Leibwächter auf den Schildwall der Kleinwüchsigen zu und schlugen wie wild um sich. Einer der Khuzbaath, ein besonders muskulöser Zwerge in einer massiven Eisenrüstung, griff Grimzhag direkt an und versuchte ihn mit der Spitze seiner Hellebarde aufzuspießen. Der Häuptling wich dem Hieb jedoch elegant aus, hüpfte etwas zur Seite und ließ seine Schwertklinge auf den gepanzerten Arm des Zwerges niedersausen. Eine Sekunde später brüllte der Khuzbaath vor Schmerzen auf und starrte entsetzt auf seinen Unterarm, der nun neben ihm auf dem Boden lag. Grimzhag zögerte nicht und spaltete ihm mit einem wuchtigen Schlag den Schädel. Funken sprühten auf, als sich der Turmhelm des feindlichen Soldaten in zwei Hälften teilte und dieser lautlos zusammenbrach.

Jetzt wichen einige der anderen Khuzbaath vor Grimzhag zurück und dieser schenkte ihnen lediglich ein bösartiges Knurren, um dann weiter sein Schwert wirbeln zu lassen. Doch obwohl der Heerführer seinen Kriegern heute erneut ein Vorbild war, an vorderster Front mitkämpfte und sich allen Gefahren aussetzte, begann der Kampfgeist der Orks und Goblins langsam zu erlahmen. Zahlreiche tote Grünhäute bedeckten bereits den Boden vor dem Loch in der Mauer und die hartnäckigen Zwerge wichen nirgendwo zurück. Ihr Schildwall hielt und mehr und mehr von ihnen kamen von hinten heran, um ihn gegen die schwankenden Grünhäute zu verstärken.

»Sie wollen abhauen!«, brüllte Zugrakk seinem Freund ins Ohr und deutete auf eine immer größer werdende Anzahl von Kriegern, die Anstalten machten zu fliehen.

Als Antwort bekam der Orksoldat den zornigen Schrei seines Häuptlings zu hören, der fassungslos auf seine Kameraden blickte.

»Wollt ihr fliehen wie eine Horde Snags?«, grollte Grimzhag mit rasender Wut und löste sich aus dem Kampf mit einem der Kleinwüchsigen.

Doch es half alles nichts. Nach und nach zogen sich seine Krieger wieder von dem Loch in der Mauer zurück. Währenddessen johlten die Khuzbaathsoldaten hämisch und schlugen ihre Waffen gegen die breiten Schilde. Das Geschrei ihrer Magier wurde nun ebenfalls wieder lauter und Grimzhag hörte sie in ihrer fremden Sprache kreischen und brüllen. Schließlich musste er auch seinen Leibwächtern

wieder den Rückzugsbefehl geben, denn alleine konnten sie es mit den Khuzbaath, die das Loch in der Stadtmauer wie ein eiserner Block versperrten, nicht aufnehmen.

»Weg von hier! Sei klug und lass uns verschwinden!«, hörte der Häuptling Zugrakk rufen und wurde von ihm nach hinten gerissen.

Fluchend folgte ihm Grimzhag und musste sich eingestehen, dass Chaar-Ziggrath, trotz der zahlenmäßigen Übermacht seiner Armee, an diesem Tag nicht fallen würde. Aber es war nur eine Frage der Zeit, bis der Feind am Ende war. Daran zweifelte der Heerführer nicht.

Zehn Sonnen waren inzwischen vergangen und die von den Orks an die Mauern herangeführten Katapulte hatten Tag und Nacht große Felsbrocken gegen den gewaltigen Festungswall geschleudert. Hier und da waren die Mauern zusammengefallen und weitere Lücken hatten sich aufgetan. Doch Grimzhag zögerte noch, seiner Horde den Befehl zum Sturmangriff zu geben. Er hatte sich mit seiner Leibwache vor dem Haupttor Chaar-Ziggraths postiert, auf das sich nun ein von nassen Tierfellen geschützter Rammbock zubewegte. Wolken aus Brandpfeilen kamen derweil von den Mauern herunter, ebenso Steine und sogar geschmolzenes Blei und siedendes Öl.

Am Fuße des hohen Festungswalls lagen bereits zahlreiche tote Orks und Goblins. Gestern hatten es Grimzhags Krieger mit Sturmleitern versucht, doch die wehrhaften Kleinwüchsigen hatten die Angreifer nach stundenlangen Kämpfen erneut zurückgeschlagen. Inzwischen klafften jedoch schon so viele Löcher in der Stadtmauer, dass die Grünhäute endlich ihre zahlenmäßige Übermacht besser zur Geltung bringen konnten.

»Diesmal rammen wir das Tor ein und dann gebe ich der gesamten Horde den Befehl zum Angriff. So viele Krieger haben die Khuzbaath nicht mehr, um uns jetzt noch alle aufhalten zu können«, knurrte Grimzhag grimmig und klopfte Zugrakk auf die breite Schulter.

Die beiden standen in sicherer Entfernung der grauschwarzen Stadtmauer und betrachteten gespannt den vorwärtsrollenden Rammbock, der sich immer näher an das bereits stark ramponierte Haupttor Chaar-Ziggraths heranschob. Hinter

Grimzhag warteten seine Leibwächter und Tausende weitere Orks, die bereit für den großen Sturm auf die Hauptstadt der Khuzbaath waren.

Schließlich erreichte der Rammbock, trotz der vielen Brandpfeile und Geschosse, die von oben auf ihn herabregneten, das große Tor der Stadt und begann mit seiner Zerstörungsarbeit.

»Wenn sie jetzt weglaufen, erschlage ich sie alle mit eigener Klaue. Heute muss es gelingen«, zischte der Häuptling und verschränkte die Arme vor der Brust.

»Ich freue mich schon, wenn wir drin sind. Dann tötete ich jeden dieser elenden Schrumpflinge, der mir vor die Nase kommt«, gab Zugrakk zurück.

Mit einem lauten Rumpeln stieß der gewaltige Rammbock wieder und wieder gegen das Stadttor und die Khuzbaath auf den Mauern schrieen panisch durcheinander, als sie mit ansehen mussten, wie ein Teil des Hauptportals herausbrach und nach hinten kippte.

»Sehr gut! Noch einmal halten sie uns nicht auf!«, war Grimzhags Kommentar.

Sein Freund neben ihm schnaubte derweil wie ein ärgerliches Gnogg und fletschte die Zähne, knurrend sein Schwert umklammernd und begierig auf die endgültige Zerstörung des Stadttores wartend.

Es krachte erneut und ein weiteres Stück des Tores fiel in sich zusammen. Durch die Lücke, welche sich nun gebildet hatte, sah Grimzhag die blitzenden Spitzen von Speeren und Hellebarden. Die Gegner warteten schon auf die heranstürmenden Grünhäute. Diesmal jedoch würden sie durch sämtliche Löcher im Festungswall auf einmal strömen und die Khuzbaath mit ihrer schieren Masse erdrücken, sagte sich der junge Häuptling.

Es dauerte nicht mehr lange, da schrieen Tausende von Orks und Goblins begeistert auf. Das Stadttor war aufgebrochen und Grimzhag nickte Zugrakk wortlos zu. Er fuchtelte mit seinem Schwert herum und brüllte schließlich aus vollem Halse den Befehl zum Angriff. Augenblicklich rannte die grüne Horde auf die Stadtmauern und das zerstörte Hauptportal Chaar-Ziggraths zu. Sie glich einer zornigen Sturmflut, die nicht mehr zu bändigen war.

Schwarze und dunkelrote Banner wehten über den Köpfen der Angreifer, die sich von einem wilden Kampfrausch ergriffen durch die Öffnungen im Festungswall drängten und die verzweifelten Gegner mit ihrer gewaltigen Zahl niederwalzten.

Grimzhag sah sich um und versuchte, Zugrakk irgendwo in der riesigen Masse brüllender Orks auszumachen, doch das war in dem um ihn herum tobenden Chaos nicht mehr möglich. Vor seinen Augen kämpften sich seine Krieger durch die Haufen der Khuzbaath und griffen die Gegner von allen Seiten an. Doch die Kleinwüchsigen wehrten sich trotz allem mit grimmer Entschlossenheit und kämpften auch noch weiter, als sie von der grünhäutigen Übermacht umringt waren.

Inzwischen war die Anzahl der Angreifer zu groß geworden und die Lücken im Festungswall zu zahlreich, als dass die Orks noch am Eindringen in die Stadt gehindert werden konnten.

Für Grimzhag und seine Leibwächter blieb somit nicht mehr viel zu tun, denn die gewöhnlichen Ork- und Goblinkrieger hatten die Khuzbaath schon bald von den Mauern verjagt oder erschlagen. Jetzt zogen sich die Kleinwüchsigen in Richtung der Innenstadt zurück und die Orks setzen ihnen gnadenlos nach. Dicht gedrängt lagen die vielen Toten am Ende dieses Tages vor und hinter den Stadtmauern von Chaar-Ziggrath. Grimzhag, der schließlich auch Zugrakk wiedergefunden hatte, war klar, dass die Hauptstadt der Khuzbaath diesmal dem Untergang geweiht war. Nach und nach überrannten seine Krieger den schwankenden Feind, egal wie tapfer er kämpfte. Gnade wollte der Kriegsherr nicht walten lassen. Das hatte er bereits angekündigt. Chaar-Ziggrath sollte zu einer Stadt der Orks werden.

»Vorwärts! Vorwärts!«, schrie Zugrakk und sah seinen Freund Grimzhag für einen kurzen Augenblick an, als wollte er eine Bestätigung dafür haben, dass er auch gut gebrüllt hatte.

Tausende von Grünhautsklaven, die Grimzhags Krieger aus den zahlreichen Arbeitslagern in Chaar-Ziggrath befreit hatten, rannten durch die Straßen der Innenstadt und warfen sich auf die Khuzbaathsoldaten. Die Kleinwüchsigen verteidigten jeden Meter rund um die große Tempelpyramide mit grimmiger Entschlossenheit und wichen nirgendwo auch nur einen Meter zurück.

Grimzhags Leibwache rannte derweil im Schutze einiger breiter Steinsäulen vorwärts und erreichte die nächste Querstraße, wo bereits blutige Kämpfe tobten.

»Köpfe einziehen! Seht euch das an!«, knurrte der Häuptling und deutete nach oben.

Es hagelte herausgerissene Ziegel von den Dächern der Häuser, als Dutzende von keifenden Khuzbaathweibern alles auf die Grünhäute in den Straßen herunterwarfen, was sie in die Finger bekommen konnten.

»Verrückte Schrumpflinge!«, meinte Zugrakk lediglich und schlich hinter Grimzhag an einer Mauer entlang.

»Das nenne ich Kampfgeist!«, gab der Hordenführer zurück und war beeindruckt, dass die Zwerge noch immer nicht aufgeben wollten.

»Sieh doch!«, rief Zugrakk durch den Lärm und winkte seinen Freund zu sich. »Da hinten!«

Der junge Brüller starrte wütend auf die Khuzbaathsoldaten, die sich in einiger Entfernung an den Eingängen der großen Tempelpyramide von Chaar-Ziggrath aufstellten und einen Schildwall bildeten. Sofort sprang er auf und brüllte einen Trupp Orksoldaten zusammen.

»Holt mir endlich diese kreischenden Schrumpflingscramogg von den Dächern! Bewegt euch!«, donnerte er und hob sein Schwert drohend in die Höhe.

Die Orks gehorchten und stürmten durch eine Vielzahl von aufgebrochenen Hauseingängen, um den Khuzbaathweibern auf den Leib zu rücken. Diese bewarfen die Angreifer derweil unter noch zornigerem Geschrei mit einer Vielzahl von Ziegeln, Steinbrocken und sogar Möbelstücken.

Kurz darauf hatten sich mehrere tausend Grünhäute rund um die Tempelpyramide zusammengerottet und warteten auf den Befehl zum Angriff auf das riesenhafte Heiligtum im Zentrum der Hauptstadt. Grimzhags tiefes, gutturales Gebrüll ließ nicht lange auf sich warten und die gewaltige Masse kampfeslustiger Orks und Goblins rückte vor.

»Es sind doch noch mehr Khuzbaathkrieger übrig als ich gedacht habe«, sorgte sich Zugrakk und konnte sein nervöses Pfeifen nicht unterdrücken. »Meinst du wirklich, dass wir ins Innere dieses Riesentempels hineinkommen werden?«

»Was soll diese dumme Frage, Snagschnauze?«, schnaubte Grimzhag und zog seinen Freund mit sich. »Wir machen diesem Schrumpflingspack heute ein Ende. Da drinnen hält sich ihr König versteckt. Komm jetzt!«

Die rasende Menge aus unzähligen Orks und Goblins stürmte bereits über die vielen, breiten Stufen, welche zu den Eingängen der Pyramide führten, und griffen die Verteidiger an. Diese ließen die ersten von ihnen direkt in einen Wald aus blitzenden Speerspitzen laufen und versuchten dann, die angreifende Masse zurückzudrängen. Grimzhag war von so viel Mut und Standhaftigkeit begeistert, wie er sich tief im Inneren eingestehen musste.

»Verschwindet!«, knurrte er und trieb einen Pulk Goblins auseinander, damit er mit seinen Leibwächtern vorbeilaufen konnte.

Die immer wiederkehrende Unruhe und die Angst doch noch zu versagen, verdrängte er und hämmerte sich pausenlos ein, dass der Kampf um Chaar-Ziggrath bereits gewonnen war.

Er sah im Augenwinkel, wie Zugrakk einige Speere der Khuzbaath mit seinem großen Schild zur Seite fegte und auf einen der Kleinwüchsigen mit dem Schwert einprügelte. Dann tat er es ihm gleich und sprang in die kleine Lücke in der feindlichen Formation, um seine Waffe wirbeln zu lassen. Leise brummend sackte einer der Zwerge in sich zusammen, nachdem der Häuptling ihm mit der Klinge den ungeschützten Hals aufgeschlitzt hatte. Dem nächsten Khuzbaath, der mindestens drei Köpfe kleiner als er war, trat der junge Brüller gegen sein breites, eckiges Schild und schickte ihn zu Boden. Langsam wichen die Gegner in das Innere des Tempels zurück. Immer mehr Orks und Goblins, die an eine rangelnde Gnoggherde erinnerten, schoben und drückten die verzweifelten Zwerge regelrecht vor sich her. Schließlich verschwanden die Kleinwüchsigen in einem langen, von Fackeln beleuchteten Gang, der in einer großen Halle endete.

»Sie können uns nicht mehr aufhalten!«, schrie Grimzhag und rannte den unnachgiebigen Feinden hinterher. Diese versuchten, sich im Halleneingang erneut zu formieren, doch die Masse der in die Tempelpyramide eingedrungenen Orks war bereits so groß, dass sie von den Khuzbaath nicht mehr zurückgehalten werden konnte.

Es dauerte nur noch einen kurzen Moment, dann waren die in der Halle versammelten Zwerge allesamt erschlagen oder von Orkspeeren niedergestochen worden. Grimzhag schritt mit einem siegesgewissen Knurren über die Leichen der schwarzbärtigen Khuzbaath, die um ihn herum überall auf dem Boden lagen. Seine Horde strömte inzwischen schon die Treppenaufgänge zur nächsten Etage des Tempels herauf und metzelte dort die übrigen Kleinwüchsigen nieder.

»Wir haben es fast geschafft!«, japste Zugrakk und hielt sich die blutende Schulter.

»Was ist passiert?« Grimzhag eilte zu seinem Freund herüber.

»Nichts! Nur ein Kratzer! Lass uns weitermachen!«, brummte der Freund und verzog sein Gesicht vor Schmerz.

»Du bleibst hier, Zugrakk. Wir erledigen den Rest dieser Schrumpfköpfe.«

»Es geht schon …«, gab dieser enttäuscht zurück und taumelte benommen umher.

»Du bleibst hier! Lass dir von jemandem die Schulter verbinden. Das ist ein Befehl!«, sagte Grimzhag mit einem väterlichen Grunzen. Dann folgte er den anderen Grünhäuten nach oben und ließ Zugrakk in der Halle zurück.

»Der König der Schrumpflinge ist oben auf der Spitze!«, hörte der Häuptling einen Goblin schreien und beeilte sich, die nächste Etage der Tempelpyramide zu erreichen.

Es dauerte noch fast eine Stunde, bis sich Grimzhags Krieger zur höchsten Stufe des schwarzen Riesenbauwerks durchgekämpft hatten. Überall waren die Treppenaufgänge und oberen Kammern des Tempels mit den Leichen der Khuzbaath, Orks und Goblins übersät. Doch jetzt war es so gut wie vorbei, dachte sich der junge Häuptling und schritt mit einer gewissen Lässigkeit einen dunklen Korridor entlang, der zur Spitze der Pyramide führte. Über seinem Kopf hörte er das Geklirre von Waffen und das wütende Gebrüll kämpfender Soldaten.

Als Grimzhag, begleitet von einigen Dutzend seiner Leibwächter, ins Freie trat, sah er den Großkönig der Kleinwüchsigen und den kläglichen Rest seiner Soldaten von einer lärmenden, grünhäutigen Horde umringt. Diese begrüßte ihn mit lautem Jubelgeschrei und er hielt für einen Moment inne.

Schweigend ging er einige Schritte auf die Khuzbaathkrieger zu, die einen Kreis um ihren König gebildet und ihre Speere und Hellebarde nach allen Seiten gesenkt hatten.

»Madrok möge dich verfluchen!«, zischte der graubärtige Großkönig in seiner fremden Sprache, die Grimzhag nicht verstehen konnte.

Der Häuptling der Mauzak schenkte ihm lediglich ein verächtliches Lächeln und hob dann die Klaue, um seinen Kämpfern den Angriffsbefehl zu geben.

»Ihren König will ich persönlich töten!«, befahl er und deutete mit der breiten Klinge seines Schwertes auf den obersten Khuzbaath.

Augenblicklich warfen sich die Grünhäute auf die noch lebenden Zwergensoldaten und machten sie dank ihrer vielfachen Übermacht nach kurzem Kampf nieder. Den alten Großkönig, der sogar jetzt noch trotzig vor sich hin schimpfte und finstere Verwünschungen ausstieß, schleifen zwei bullige Orkkrieger mit sich und warfen ihn Grimzhag vor die Füße.

»Wer bist du, Grünhaut? Woher kommst du?«, fauchte der König und starrte den Orkhäuptling mit seinen dunklen, hasserfüllten Augen an.

»Ich verstehe deine Sprache nicht und deine Sprache wird auch nicht mehr von Bedeutung sein, Schrumpfling!«, knurrte Grimzhag zurück. »Niemand wird deine Zunge mehr sprechen, alter Zwerg, wenn wir hier fertig sind. Die Dunklen Lande gehören den Orks.«

Der Großkönig schwieg und Grimzhag nahm ihm seine prunkvolle, an einen breiten, goldenen Turm erinnernde Krone vom Kopf, während seine Krieger erneut zu jubeln begannen.

Ein letztes Mal begegneten sich die grauen Augen des Orkhäuptlings und die des alten Khuzbaathkönigs. In beiden brannte ein unversöhnlicher Hass. Dann stellte sich Grimzhag vor den knienden Herrscher der Kleinwüchsigen und schlug ihm den Kopf ab. Ohne eine Miene zu verziehen hob er das abgeschlagene Haupt des Zwerges an seinem grauen Bart in die Höhe und ging damit zum Rand der obersten Stufe der Tempelpyramide. Um das Riesenbauwerk herum brüllten und johlten die Grünhäute zu Tausenden, die breiten Hauptstraßen Chaar-Ziggraths bis in den letzten Winkel verstopfend. Unter ihm lag die größte Stadt der Khuzbaath, die nun seinem Volk gehörte. Jedes der vielen Häuser und prachtvollen

Bauwerke war jetzt ein Teil seines Reiches. Jede Steinsäule, jeder Pflasterstein, jede Straße und jeder Ork und Goblin dort unten in den Straßen. Grimzhag genoss diesen triumphalen Moment und schloss die Augen, um sich an den Huldigungen seiner Krieger zu berauschen. Noch immer hielt er den Kopf des Großkönigs in die Höhe.

»Grimzhag! Grimzhag! Grimzhag!«, schallte es aus zahllosen Kehlen.

Der Häuptling aus der Steppe antwortete seinem Gefolge mit einem markerschütternden Siegesschrei und ließ den Kopf seines getöteten Feindes hinab in die Tiefe fallen.

Wartet nur ab …

Zusammen mit seinem Freund Zugrakk, der während der blutigen Straßenkämpfe der letzten Sonnen niemals von seiner Seite gewichen war, schritt Grimzhag über eine der breiten Hauptstraßen im Herzen von Chaar-Ziggrath. Überall lagen Trümmer, Leichen, zerbrochene Waffen, zerschlagene Schilde und zerbeulte Helme. Die Khuzbaath hatten diesen Teil ihrer Hauptstadt bis zum letzten Zwerg verteidigt und den Grünhäuten schwerste Verluste zugefügt. Wohl wissend, dass Grimzhag ihrem Volk ein Ende bereiten würde, wenn er siegte.

Links und rechts von den beiden Orks, an den Seiten der Hauptstraße, befanden sich große Gebäude, die aus massiven Steinblöcken gebaut und mit feuerroter Farbe angestrichen waren. Die Fassaden der Khuzbaathhäuser waren meist mit steinernen Zwergengesichtern und Reliefen verziert, welche die dunklen Götter dieses seltsamen Volkes darstellten. Schwarze, sechseckige Säulen aus Vulkangestein trugen einige der Gebäude, was sie zwar finster, aber dennoch erhaben aussehen ließ. Die Khuzbaath waren ebenso geschickte und begabte Baumeister wie ihre westlichen Vettern, dachte sich Grimzhag, auch wenn das, was sie erbaut hatten, einen ganz anderen Charakter besaß.

Über den großen Häusern, die die Seiten dieser breiten Straße wie eine Truppe von Wachsoldaten flankierten, erhob sich der obere Teil der Tempelpyramide, welche die Khuzbaath ihrem dunklen Gott Madrok gewidmet hatten. Hier hatten

auch der Großkönig und seine Priester residiert. Doch nun war dies alles vergangen. Der Sturm aus der Steppe hatte die Khuzbaath nach vielen Jahrhunderten der Herrschaft einfach aus der Geschichte Antariksas gefegt.

»Ich hätte niemals gedacht, dass du das schaffst«, meinte Zugrakk und sah seinen Freund ehrfürchtig an.

»Ich auch nicht, wenn ich ehrlich bin. Sieh dir diese riesige Stadt an. Ist sie nicht beeindruckend? Nun gehört sie dem Volk der Orks und ich werde sie den unseren geben, damit sie sie bevölkern können«, antwortete Grimzhag nachdenklich.

»Die Orks der Steppe werden staunen, wenn sie von unserem großen Sieg hören. So etwas hat seit langer Zeit niemand mehr vollbracht. Bald werden sich dir Zehntausende von Kriegern anschließen und es als Ehre betrachten, unter deinem Banner in den Krieg ziehen zu dürfen«, brummte Zugrakk anerkennend.

Der junge Brüller entblößte die Fangzähne zu einem zufriedenen Grinsen.

»Aber es werden mich auch viele Häuptlinge beneiden und mir im Stillen nichts Gutes wünschen«, sagte Grimzhag dann.

»Meinst du?«

»Ja, Erfolg führt zu Neid und oft sogar zu Hass, Zugrakk.«

»Das könnte durchaus sein«, knurrte der Orkkrieger.

»Ich muss in Zukunft mehr auf meine Sicherheit achten. Wenn meine Macht wächst, wächst auch die Gefahr, dass man mich töten will. Aber ich tue das alles für unser gesamtes Volk und nicht allein für mich. Das aber werden viele der anderen Stammesführer nicht glauben oder verstehen können«, gab Grimzhag zurück.

Der Anführer der Mazauk lehnte sich an eine breite Säule aus schwarzem Gestein und stieß ein angestrengtes Schnaufen aus. Die letzten Wochen hatten selbst einen so zähen Ork wie ihn an den Rand seiner Kräfte geführt.

Kurz darauf setzten sich die beiden Freunde auf einen großen Steinblock, der von einer in sich zusammengefallenen Hausfassade stammte. Offenbar war dieses Gebäude von einem Katapultschuss zerstört worden.

Sie schwiegen und Grimzhag hielt sich den Kopf. Am liebsten hätte er sich jetzt einfach in eine ruhige Ecke zurückgezogen, um ein wenig zu schlafen.

Doch er kam nicht dazu sich auszuruhen, denn plötzlich kam einer seiner Truppführer über die Straße gerannt und blieb völlig außer Atem vor ihm stehen.

»Wütender, wir haben eine bemerkenswerte Entdeckung gemacht. Das solltet Ihr Euch ansehen!«, japste der Ork vom verbündeten Steppenstamm der Nagruz und verneigte sich demütig.

»Was ist denn?«, brummte Grimzhag verwundert und richtete sich wieder auf.

»Orks mit grauen Augen. Wie Ihr, Gebieter!«, antwortete der schnaufende Krieger und bat den Häuptling ihm zu folgen. Verdutzt trotteten ihm Grimzhag und Zugrakk in Richtung der großen Tempelpyramide hinterher.

Die Khuzbaath hatten die Grauaugensklaven unter ihrer Hauptstadt in gewaltigen Verliesen und unterirdischen Sklavenlagern gefangen gehalten. Seit vielen Generationen waren die Orks, welche der höchsten Blutlinie der Grünhäute angehörten, von den abtrünnigen Zwergen als Elitearbeitssklaven gehalten und in zahllosen, dunklen Kammern im Untergrund von Chaar-Ziggrath eingepfercht worden. Eine unglaubliche Demütigung des Orkvolkes, wie Grimzhag meinte.

Jetzt jedoch hatten seine Krieger sie alle gefunden und befreit. Es waren Hunderte von Grauaugen, die sich nun auf dem großen Platz vor der Tempelpyramide des Madrok versammelt hatten, um ihrem Befreier zu danken und ihm zu huldigen.

»Wir preisen Euch, Mächtiger! Ihr seid ein Wohltäter und großer Kriegsherr!«, sagte einer der Grauäugigen und richtete seinen Blick unterwürfig zu Boden.

Grimzhag ging zu ihm hin und musterte den kräftigen, hochgewachsenen Ork mit einem zufriedenen Brummen. Zugrakk, der ihm schon den ganzen Tag hinterherlief, folgte ihm und war von den versammelten Grauaugen fasziniert.

»Die Khuzbaath haben euch seit eurer Geburt in diesen dunklen Gewölben gefangen gehalten, nicht wahr?«, knurrte Grimzhag.

»Ja, Mächtiger! Es ist seit langer Zeit so gewesen. Wir durften Chaar-Ziggrath nicht verlassen und standen immer unter strenger Aufsicht. Niemand von uns hätte je gedacht, dass eines Tages ein Befreier wie Ihr kommen würde«, erklärte der breitschultrige Ork.

Diese Worte waren Balsam für Grimzhags Seele. Genau das hatte er sich immer erhofft. Er entblößte die Fangzähne und rief: »Ihr habt offenbar vergessen, wer ihr seid, meine grauäugigen Brüder. Ihr entstammt der höchsten Blutlinie des gesamten Orkvolkes. Genau wie ich. Einst stellten eure Ahnen den Adel der Grünhäute und waren die führende Kaste unserer Art. So soll es auch in Zukunft wieder sein. Ich will, dass ihr Chaar-Ziggrath bewohnt und eure Zahl soll wieder vermehrt werden. Wir Grauaugen sind nicht mehr viele und somit ist jeder einzelne von euch mehr wert als hundert gewöhnliche Orks. Frei sollt ihr in Zukunft sein und ihr sollt euch viele Cramogg nehmen, auf dass ihr eine große Menge Nachkommen habt. Die Götter haben euch zu mir geführt und ihr sollt niemals vergessen, dass ihr der Grundstock eines neuen Adels führender Orks seid.«

Die vor Grimzhag stehenden Grauaugen brummten voller Stolz und standen stramm. Es waren beeindruckende Gestalten. Große, muskulöse Orks mit klugen Blicken und starken Körpern. Sie trugen das Blut der alten Herrscher und Könige in sich.

»Das war ja wenig schmeichelhaft, Snagnase! Du bist also mehr wert als hundert Orks wie ich?«, zischte Zugrakk seinem Freund verärgert ins Ohr.

»Ich muss ihnen doch Mut machen, Kumpel. Schnauze halten jetzt!«, flüsterte Grimzhag zurück und hob die Klaue.

Plötzlich trat ein besonders großes Grauauge aus der Masse hervor und kam auf den jungen Brüller zu. Er brummelte demütig und beugte sich nach vorne, um seinen Nacken zu entblößen. Eine Geste größter Ehrerbietung.

»Sprich!«, knurrte Grimzhag.

»Die Khuzbaath haben in regelmäßigen Abständen zahlreiche Grünhäute ihrem finsteren Gott geopfert. Wir wissen, wo die Gebeine Zehntausender unserer Brüder liegen. Wenn Ihr wollt, können wir Euch zu den Opferkammern unter der Stadt und den Katakomben führen«, erklärte der Ork.

»Ja, ich will diese Stätten der Schmach mit eigenen Augen sehen. Sie werden mir noch einmal vor Augen führen, dass es richtig war, dieses widerwärtige Volk zu vernichten«, antwortete der Häuptling der Mazauk mit ausdrucksloser Miene und legte dem Grauauge die Klaue in den Nacken. Dieser ging augenblicklich wieder zu den anderen zurück.

»Du benimmst dich langsam wie der Kaiser von Manchin, Grimzhag. Soll ich mich jetzt auch verneigen und dir den Nacken zeigen?«, hänselte Zugrakk seinen Freund.

»Ich kann dir auch die Faust auf die Nase donnern. Da bin ich recht flexibel«, scherzte der Häuptling mit einem leisen Gekicher.

Die befreiten Grauaugen standen noch immer wie fleischgewordene Kriegerstatuen aus den alten Zeiten vor ihrem Retter und gaben keinen Ton mehr von sich. Stolz und erhaben schritt Grimzhag vor ihnen auf und ab, während sein Kumpel Zugrakk die Augen verdrehte.

Die Hauptstadt der Khuzbaath war gefallen und dem Reich der abtrünnigen Zwerge damit der Todesstoß versetzt worden. Jetzt hatten die Khuzbaath nur noch zwei Festungen südlich und östlich der Ebene von Ruuth in ihrer Gewalt, doch diese wurden bereits von Grimzhags Soldaten und tausenden aufständischer Grünhäutsklaven belagert. Eine Chance auf Sieg hatten die letzten Streitkräfte der dunklen Zwerge nicht mehr, denn die riesigen Massen bewaffneter Orks und Goblins, die sie jetzt in ihren Burgen einschlossen, waren viel zu groß, um sie noch abwehren zu können.

Dennoch hielten die Khuzbaathkrieger, welche die Festung Grogoth im Süden der Ebene von Ruuth zu verteidigen versuchten, noch fast drei Wochen stand, bis auch sie aufgeben mussten. Rund um Grogoth befand sich eine große Anzahl von Kohlengruben und Erzminen, wo sich die versklavten Orks und Goblins am Ende ebenfalls gegen ihre Herren erhoben und sie fast alle erschlugen.

Als Grogoth fiel, zeigten die wütenden Grünhäute keine Gnade mit den Khuzbaath und töteten sie ohne Ausnahme. Die Festung schleiften sie jedoch nicht, denn das hatte Grimzhag ausdrücklich verboten, da er sie in Zukunft für seine eigenen Zwecke nutzen wollte.

Ähnlich verlief es im Nordosten der Ebene von Ruuth, wo die Burg Schwarzbuckel, das nunmehr letzte Bollwerk der Khuzbaath, nach einer kurzen Belagerung von den Orks eingenommen wurde. Damit war der Feldzug gegen die Kleinwüchsigen der Dunklen Lande endgültig beendet und bis auf eine kleine Schar Überle-

bender, die sich im Felssäulengebirge zu versteckten versuchte, waren sie alle dem Zorn der Grünhäute zum Opfer gefallen.

Das Reich der Khuzbaath, das über 4.000 Sonnenzyklen lang bestanden hatte, war von der aus der Steppe gekommenen Orkflut zermalmt worden. Es war ein glänzender Sieg des jungen Häuptlings der Mazauk, der von seinen Kriegern wie ein großer Feldherr der alten Zeit gefeiert wurde. Auch in den Weiten der Steppe und im Süden der Dunklen Lande bei den in den Städten lebenden Orks wurde Grimzhags Name inzwischen voller Ehrfurcht genannt.

Zwar war das Reich der Khuzbaath kein wirklich großes Imperium gewesen, doch hatten sich viele der Grünhautstämme jahrhundertelang vor den finsteren Zwergen gefürchtet und es nicht gewagt, gegen sie zu rebellieren. Nun aber war ihre Macht gebrochen. Grimzhag hatte sie mit der gleichen Rücksichtslosigkeit ausgelöscht, die die Khuzbaath gegenüber ihren Sklaven gezeigt hatten. Am Ende wehte das Banner des jungen Eroberers auf der Spitze des höchsten Tempels von Chaar-Ziggrath und unzählige Orks und Goblins priesen ihn als Befreier und Erlöser der grünhäutigen Art.

Grimzhag blieb noch einige Wochen in Chaar-Ziggrath, um in der großen Stadt für Ordnung zu sorgen. Dann machte er sich wieder auf den Weg in die Steppe, nachdem er die den Khuzbaath entrissenen Städte und Festungen von seinen Kriegertrupps hatte sichern lassen. Den Oberbefehl über die Orkarmee, die in der Ebene von Ruuth und auf dem Plateau von Chaar zurückblieb, hatte der Häuptling der Mazauk seinem Verbündeten Artux dem Schlauen übergeben. Er selbst kehrte mit dem größten Teil seiner siegreichen Streitmacht unter dem Jubel Zehntausender Grünhäute in seine alte Heimat zurück. Bald wollte er jedoch wieder nach Chaar-Ziggrath zurückkehren, um dort eine provisorische Verwaltung aufzubauen und sein Reich zu ordnen. Aber jetzt galt es erst einmal, den Sieg über die Khuzbaath in der Steppe zu verkünden und sich feiern zu lassen.

Als Grimzhag zurück ins Lager der Mazauk kam, wurde er bereits von seinen laut johlenden Stammesgenossen erwartet. Selbst die Cramogg hatten von Soork an diesem Tag die Erlaubnis bekommen, sich den Kriegern anzuschließen, um den

siegreichen Feldherren zu begrüßen. Ihre schrillen Stimmen hatte Grimzhag schon von weitem durch die Steppe schallen hören.

»Lass dich preisen, mein kleiner Brüller. Ich kann es gar nicht fassen! Komm doch her!« Soork rannte als Erster auf den Häuptling zu, nachdem dieser von seinem Gnogg herabgestiegen war. Glücklich jauchzend umarmte er Grimzhag.

»Großartig! Welch eine unfassbare Leistung, Gewalttätiger! Ich bin so stolz auf dich!«, rief er voller Begeisterung.

Dann folgten einige der älteren Krieger, die während des Feldzuges im Lager geblieben waren. Unter anderem der einäugige Ramgull, der sowohl Grimzhag als auch Zugrakk mit Lobeshymnen überhäufte.

Schließlich kamen auch ein paar der Cramogg. Grimzhags Ausbrüterin, die in die Jahre gekommene Lazuku, fiepte vor Rührung und Freude, als sie endlich ihren Sprössling begrüßen durfte.

»Du hast das Volk der Khuzbaath ganz und gar verschlungen, wie ein Raubtier seine Beute. Welche Cramogg wäre nicht stolz auf einen Ork wie dich.« Die schon etwas runzlig gewordene Orkdame fasste Grimzhag am Unterarm und streichelte ihn liebevoll.

»Ach, mein liebster Brutbauch Lazuku! Du machst mich ganz verlegen. Lass dich drücken!«, piepste der junge Brüller sichtlich bewegt.

Schließlich trat die schöne Arruku, die Grimzhags Sohn im Arm hielt, näher. Sie entblößte ihre hübschen, weißen Fangzähne zu einem Lächeln. Der Häuptling ergriff sie und biss ihr zärtlich in die Backen, woraufhin sie ein sanftes Knurren erklingen ließ. Dann tätschelte er den Kopf seines Sohnes, der fröhlich quiekte und sabberte.

»Ich bin stolz, dass ich deinen Nachwuchs ausbrüten durfte, großer Häuptling. Ich freue mich schon auf die nächste Paarung mit dir!«, säuselte Arruku und streckte mit sinnlichem Blick ihre lange Zunge heraus.

»Darauf komme ich noch zurück, schöne Cramogg. He! He!«, antwortete Grimzhag und schielte zu seinem Freund Zugrakk herüber, der breit grinsend neben ihm stand.

»Er kann nicht nur gut kämpfen, sondern ist auch ein echter Romantiker und Cramoggversteher«, bemerkte Soork verblüfft.

»Diese nette Begrüßung erfüllt meine zwei Herzen mit Freude und Stolz! Ich danke euch!«, knurrte Grimzhag sichtlich bewegt.

»Ja, er ist ein großer Ork, unser Häuptling. Das hat er bewiesen. Wie viele Dinge habe ich ihm beigebracht! Dein Lehrmeister zu sein, ist mir nach wie vor eine außerordentliche Freude«, sagte der Schamane.

Zu Lazuku und Arruku gewandt fügte Soork hinzu: »Er war schon als Jungork ein vorbildlicher Schüler und seht doch, was nun aus ihm geworden ist. Ein echter Kriegsherr, der ganze Völker vom Antlitz der Erde fegen kann. Ich habe immer gewusst, dass aus dem kleinen Brüller eines Tages was wird.«

Grimzhag fehlten längst die Worte und er brummte nur noch gerührt vor sich hin. Schließlich hob Zugrakk die Klaue und sagte: »Aber uns normale Orks sollte man auch nicht vergessen. Immerhin haben wir diese Schrumpflinge genau so plattgemacht.«

»In der Tat, mein Bester. Wir wollen auch den Beitrag des gewöhnlichen Orks nicht übersehen. Da hat der liebe Zugrakk natürlich Recht«, dozierte Grimzhag und wirkte verdammt gönnerhaft. »Das wollte ich ohnehin schon die ganze Zeit erwähnen.«

Das hünenhafte Grauauge begann mit einer kleinen Ansprache und vergaß dabei nicht, die Tapferkeit, Hingabe, Disziplin und vorbildliche Gewalttätigkeit der anderen Mazaukkrieger lobend hervorzuheben.

Soork setzte sich auf einen großen Stein und Grimzhag ließ sich neben ihm nieder, während Zugrakk vor den beiden stehen blieb. Sein Gesichtsausdruck verriet, dass er nachdachte. Dem Häuptling der Mazaukorks und dem Geistesbegabten erging es ähnlich. Auch sie waren in sich gekehrt und in Gedanken versunken.

»Ich hätte es niemals für möglich gehalten, dass du das Reich der Khuzbaath eroberst, Grimzhag. Wenn ich ehrlich bin, dann kann ich es noch immer nicht ganz fassen«, gestand Soork und drehte seinen Kopf dem jungen Brüller zu.

»Mein Plan ist aufgegangen, aber es hätte natürlich auch anders ausgehen können. Jedenfalls herrschen wir jetzt über das Land der Kleinwüchsigen«, antwortete Grimzhag.

»Damit hast du etwas geschafft, von dem die anderen Häuptlinge der Steppenstämme nur träumen können. Alle werden sie dich bewundern und auch beneiden, denn ihre Krieger werden in Zukunft eher dir als ihnen in die Schlacht folgen«, sagte der Schamane leise.

»Wir haben zunächst genug gekämpft, Soork. Jetzt müssen wir das Gewonnene sichern und schützen. Von den Grauaugen, die wir in den Sklavenkellern der Khuzbaath gefunden haben, habe ich dir ja bereits erzählt. Sie lebten seit Generationen unter der Herrschaft der Zwerge und diese haben sie als Truppführer für ihre Sklavenregimenter oder als Elitearbeiter benutzt«, erklärte der Häuptling.

»Es sind mehrere Hundert, Schamane. Sie hausten in dunklen Kammern, eingepfercht unter der Hauptstadt der Khuzbaath und mussten ihnen dienen. Unglaublich, nicht wahr?«, fügte Zugrakk knurrend hinzu.

»In der Tat! So viele Grauaugen. Vielleicht haben diese Zwerge sie sogar gezüchtet. Das kann man fast annehmen. Was für eine Schande für unser Volk«, meinte der Schamane und hob die Klaue.

Grimzhag starrte grimmig auf den staubigen Boden der Steppe. »Aber wir haben die Schande ausgemerzt und nun sind unsere Brüder frei. Ich werde sie meine Trupps anführen und zu unseren besten Kämpfern ausbilden lassen.«

»Du hast doch Orks wie mich!«, sagte Zugrakk mit gespielter Empörung und grinste über das ganze Gesicht.

Sein Freund sprang auf und versetzte ihm einen leichten Tritt. »Diese Snagschnauze ist während der Belagerung ständig weggelaufen und hat nach seiner Cramogg gefiept. Selbst die Goblins waren mutiger …«

»Gnoggnase!«, gab Zugrakk zurück und machte einige Boxbewegungen.

»Jetzt benehmt euch mal wieder wie vernünftige Orks!«, mahnte Soork und stand ebenfalls auf. »Durch die Eroberung des Khuzbaathreiches hat sich alles verändert. Die Mazauk sind kein unbedeutender Stamm und du kein kleiner Häuptling mehr, Grimzhag. Ich hoffe, das ist dir bewusst.«

Der Stammesführer brummte zustimmend und klopfte dem Schamanen auf die Schulter. »Ja, das ist mir bewusst. Jetzt haben wir ganz andere Möglichkeiten, Soork. Aber damit befasse ich mich in den nächsten Sonnen in Ruhe. Heute will

ich nichts mehr davon hören. Die Götter haben uns gegen die Schrumpflinge siegen lassen und ich habe ihr Zeichen verstanden.«

»Er spricht wieder in Rätseln, Schamane. So geht das schon länger. Was für ‘n Zeichen der Götter?«, wunderte sich Zugrakk.

»Das verstehen nur Geistesbegabte oder schlaue Grauaugen, keine gewöhnlichen Snagschnauzen!« Grimzhag lachte brüllend auf.

»Die gewöhnliche Snagschnauze verpasst dir gleich ‘ne schwere Kopfnuß!« Der Orkkrieger ging in Position.

»Das ist die einzige Kopfarbeit, die Zugrakk drauf hat. Sieh dir die Snagschnauze doch an, Soork.«

Der Schamane verdrehte die Augen. »Jetzt reicht es aber!«

»Schon gut! Schon gut!« Die beiden versuchten, sich wieder zivilisiert zu benehmen und entschuldigten sich bei dem verärgerten Schamanen.

»Morruk und Margukk sind stolz auf dich, junger Brüller. Sie sehen aus dem Wirbel der Seelen auf dich herab und wünschen sich, dass ihnen die Götter bald wieder Körper schenken, damit sie an deiner Seite kämpfen können«, sagte Soork und lächelte.

Diese Worte berührten Grimzhags zwei Herzen wie ein warmer Sonnenstrahl und dem breitschultrigen Ork verschlug es für einen Moment die Sprache. Dann musste er sogar leise fiepen und wurde richtig sentimental. Er war eben im Grunde doch ein sehr sensibler Ork, wie seine beiden Freunde in diesem Augenblick wieder einmal bemerkten.

Schließlich ritt Grimzhag mit seiner Leibwache nach Chaar-Ziggrath zurück. Er wollte dort einige Wochen bleiben, um sich einen Überblick über die Lage in dem von ihm eroberten Gebiet zu verschaffen. Der Palast des Großkönigs der Khuzbaath sollte nun seine Residenz werden oder seinem Stellvertreter zur Verfügung stehen, wenn er wieder in der Steppe war.

Ansonsten galt es, die Grauaugen, die er zuvor befreit hatte, zu Truppführern auszubilden und sie in Chaar-Ziggrath anzusiedeln. Die alte Stadt der Khuzbaath war jetzt ein Bollwerk der Grünhäute, wie Grimzhag proklamierte.

Außerdem hatte der aufstrebende Häuptling inzwischen neue und bessere Möglichkeiten, seine Armee auszurüsten, denn rund um die Zwergenhauptstadt befanden sich unzählige Schmieden und Erzminen, die wieder in Betrieb genommen werden sollten.

Auf Dauer plante Grimzhag allerdings, eine eigene Stadt in der Steppe zu gründen. Eine Stadt aus Stein mit seinem Herrscherhaus in der Mitte. Aber dieses ehrgeizige Projekt stand zunächst einmal hinten an, denn das Reich der Khuzbaath verfügte bereits über eine hervorragende Infrastruktur, die sich die Grünhäute zu Nutze machen konnten. Bald sollten die Schmieden wieder rauchen und glühen, sie sollten den Orks neue Waffen und Rüstungen schenken.

Gegenüber den sesshaften Orks im südlichen Teil der Dunklen Lande hatte der Häuptling der Mazauk nun einen gehörigen Vorteil, denn die eroberten Städte und Festungen der Khuzbaath waren gewaltige Bollwerke, die auch von rivalisierenden Orkstämmen nicht einfach erobert werden konnten. Damit hatte Grimzhag eine Machtposition errungen, die viele seiner Pläne bereits umsetzbar machte. Nun konnte er sein Vorhaben, das Volk der Orks unter seiner Führung zu vereinen, verwirklichen, wenn er sich geschickt anstellte. Doch bis dahin war es noch ein langer Weg und jetzt kam es darauf an, wie die anderen Stämme der Dunklen Lande auf den aus dem Nichts aufgetauchten Kriegsherren reagierten.

Und schließlich waren da auch noch jene Grünhäute, die für die Khuzbaath als Sklaventreiber und Aufseher gearbeitet hatten. Meist waren es verschlagene Hobgoblins gewesen, die den abtrünnigen Zwergen als Handlanger geholfen und diese dabei unterstützt hatten, ihre eigenen Artgenossen zu unterjochen. Grimzhag ließ daher jeden Grünhautverräter, den seine Krieger einfangen konnten, öffentlich hinrichten, was ihm unter den befreiten Sklaven noch mehr Sympathien einbrachte.

Die freigelassenen Orks und Goblins waren ihm treu ergeben, genau wie seine Mazauk. Sie waren bereit, Grimzhag bis ans Ende von Antariksa zu folgen. Doch trotz der großen Siege, die er errungen hatte, war dem jungen Häuptling bewusst, dass er zwar unter den Orkstämmen eine große Machtstellung gewonnen hatte, sich aber noch lange nicht mit einem Reich der Menschen, Khuz oder Elben messen konnte. Davon waren er und seine gesamte Art noch sehr weit entfernt.

Ob die Grünhäute überhaupt jemals wieder eine Rolle in Antariksa spielen würden, die über den Status von Nomaden und unorganisierten Barbarenstämmen hinausging, wussten nur die Götter. Ohne die Grauaugen waren die Orks jedenfalls führerlos und unfähig, mächtige Reiche aufzubauen. Der alte Cuglakk, welcher Grimzhag zwar irgendwie zu bewundern schien, ihn aber keinesfalls für den einen Ork hielt, bezweifelte, dass die grünhäutige Art jemals wieder zu alter Größe aufsteigen würde. Das Gleiche meinte auch Soork, auch wenn er es inzwischen aufgegeben hatte, den ehrgeizigen, jungen Brüller von seinen Ansichten zu überzeugen. Doch Grimzhag wollte es zumindest versuchen und sein Bestes geben. Zum Wohle des gesamten Orkvolkes, wie er immer wieder betonte. So machte er sich an sein Werk und verbiss sich in den Gedanken, den Orks das zurückzugeben, was ihnen seiner Meinung nach zustand.

Hoch über Grimzhag funkelten die Sterne am Nachthimmel und am fernen Horizont die vielen kleinen Lichter der Händlerstadt Kin-Weig. Der Häuptling der Mazauk, der jetzt über ein Reich herrschte, das sich von der nordwestlichen Steppe bis zu den Dunklen Landen erstreckte, betrachtete die Stadt der Menschen mit ausdrucksloser Miene – seit Stunden.

Er war ganz allein auf seinem Gnogg nach Süden geritten, um Kin-Weig noch einmal aus der Nähe zu sehen. Die Mauern, die die Händlersiedlung nördlich der großen Mauer von Manchin umgaben, wirkten schwach und zerbrechlich, wenn man sie mit dem Festungswall von Chaar-Ziggrath verglich. Diesen hatte Grimzhag bereits mit seiner Horde bezwungen und die Hauptstadt der Khuzbaath erobert. Er war wie ein Blitz aus heiterem Himmel über die ahnungslosen Kleinwüchsigen gekommen, wie ein zorniger Todesbote aus den endlosen Weiten der östlichen Steppe.

Die grauen Augen des orkischen Kriegsherren leuchteten voller Hass und Rachsucht, als er Kin-Weig in der Ferne betrachtete. Zwar stand diese Stadt der Händler unter dem Schutz des Himmelskaisers von Manchin und dessen riesigen Armeen, doch wollte sich Grimzhag auch dadurch nicht von seiner Rache abhalten lassen.

»Ich habe dich nicht vergessen, Zaydan Shargut!«, knurrte er leise in sich hinein und sein Gesicht wurde zu einer grimmigen Fratze. »Eines Tages bekomme ich dich in die Finger und dann zerfetze ich dich ohne Gnade, Menschling!«

Doch zuvor gab es noch viel zu tun für den ehrgeizigen Stammesführer. Zunächst musste in seinem Reich eine neue Ordnung eingeführt werden. Grimzhag sinnierte außerdem über die Stadt in der Steppe, die er gründen wollte, und dachte an ein mächtiges Kampfbündnis, das alle wichtigen Orkstämme der nördlichen Einöden und der Dunklen Lande zusammenführte. Zaydan aber durfte er nicht vergessen, das hatte er sich fest vorgenommen. Dieser Menschling hatte die Orks verraten, verlacht und gedemütigt. Nun erwarteten nicht nur Morruk, Margukk und die anderen toten Mazaukkrieger, sondern auch die Götter selbst, dass er Rache an den Menschen nahm. Sie hatten Grimzhag auserwählt, zum großen Vereiniger der Orks zu werden. Daran glaubte der junge Brüller inzwischen felsenfest.

Der Häuptling zog seine Augen zu einem dünnen Schlitz zusammen und stieß ein leises, langgezogenes Grollen aus. Wer ihn jetzt hätte sehen können, wäre vor Furcht erstarrt. In diesem Augenblick wirkte er genau so, wie sich die Menschen einen bösen, grausamen Orkfeldherren vorstellten. Die Fangzähne entblößt, knurrend und mit unbändigem Zorn in den Augen.

Irgendwann, als die tiefe Nacht schon wie ein schwarzes Tuch über der Steppe lag, stieg er wieder auf sein Gnogg und ritt zurück nach Norden, nachdem er Kin-Weig einen letzten, finsteren Blick geschenkt hatte. Die Orks würden eines Tages wiederkommen wie ein vergessen geglaubter Alptraum. Sie würden wiederkommen, um sich das zurückzuholen, was ihnen die anderen genommen hatten.

»Fühlt euch sicher, ihr verfluchten Menschlinge, Khuz und Elben! Noch könnt ihr ruhig schlafen und uns verlachen. Aber wartet ab! Wartet nur ab …«, zischte Grimzhag leise in sich hinein und verschwand wieder in der Dunkelheit.